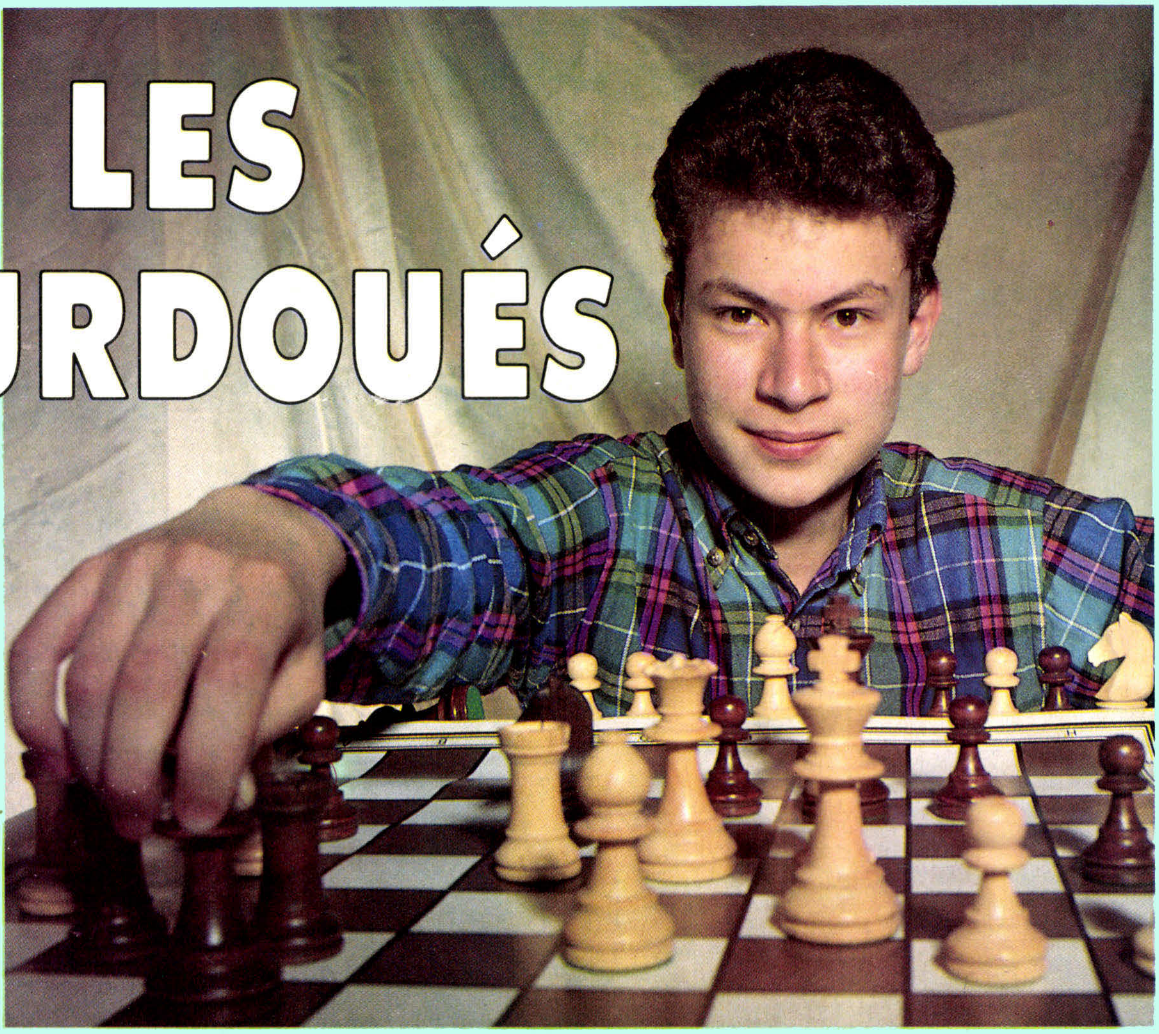
NUMERO 7 NOUVELLE FORMULE

JEUX & STRATEGIE

ECHECS, BRIDGE, GO, ETC... LES MEILLEURS LIVRES

LE MENSUEL DES JEUX ET DES JOUEURS - MAI 1990
N° 7 NF-25 F

LES SURDOUÉS



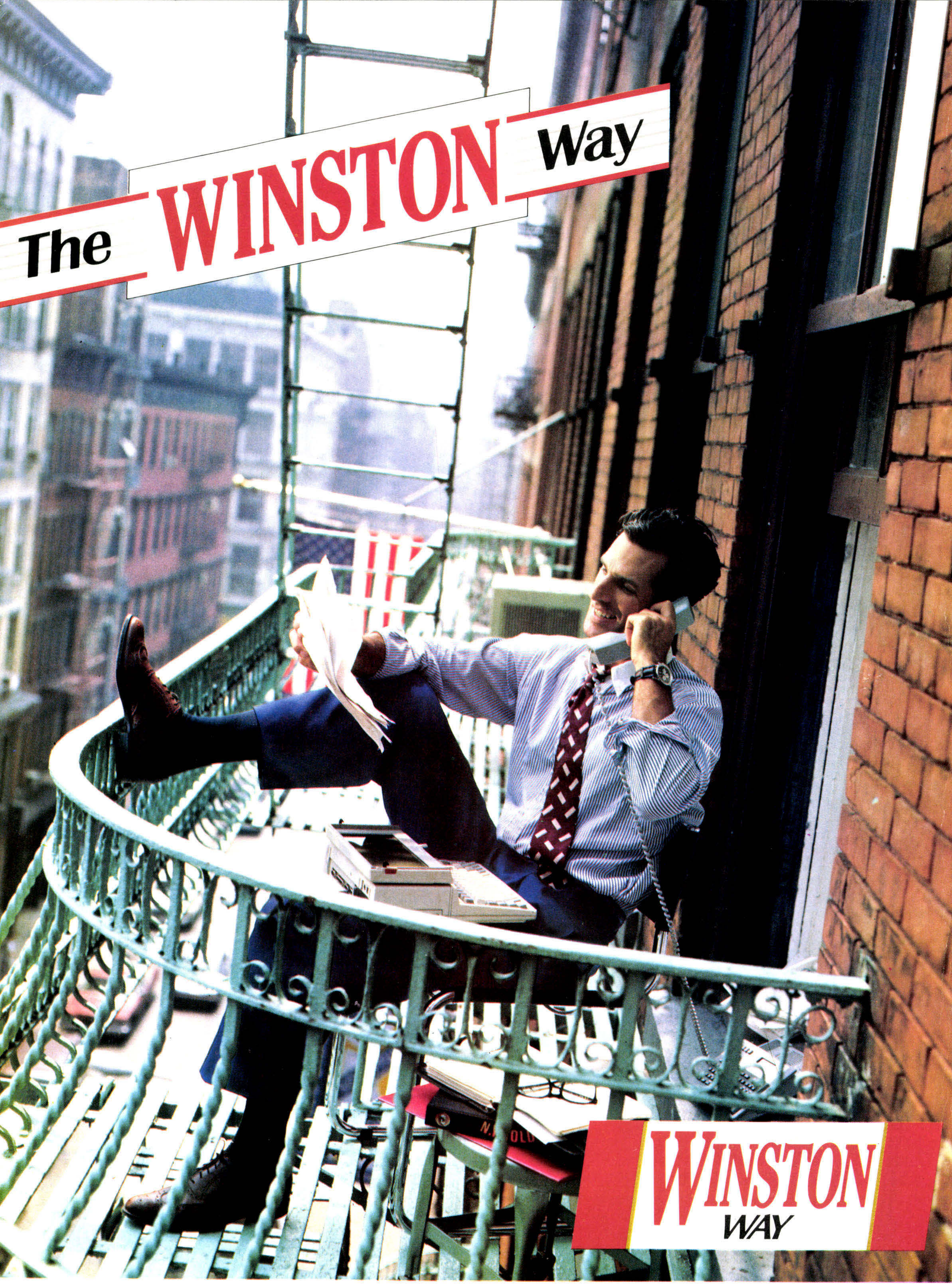
Joël LAUTIER, 17 ans, prochain champion du monde d'échecs ?

SAFARI EN KIT :
Jouez à Taxi-Brousse

M 1659 - 7 - 25,00 F

Photo NELLING/DROP

180 FB/7 FS/700 Ptas/550 Esc/26,70 Dh/2780 Dt/ $ Can 4.75
3791659025007 00070



36.15 WINSTON. LA VILLE SUR LE BOUT DES DOIGTS.

JEUX & STRATEGIE

33, rue Faidherbe - 75011 Paris
Téléphone : (1) 43 70 04 04
Télécopie : (1) 43-70-84-53
Directeur : Bertrand Lobry
Directeur délégué (diversification) : Dominique Auzias

Rédaction

Directeur de la Rédaction : Benoît Granger
Rédacteur en chef : Benjamin Hannuna
Rédacteur en chef adjoint : Éric Ar Braz
Chefs de rubrique :
Marc Esquerré (Classiques, Prêt à jouer)
Pierre Grumberg (Magazin-Micro)
Annette Lacour (Actualité, Magazin)
Secrétariat de Rédaction :
Brigitte Battin (iconographie)
Mohamed Aissaoui et Michel Lahmi (textes)
Direction artistique : Emmanuelle Verdickt
Maquette :
Emmanuelle Verdickt et Celma Oliveira

Publicité

Patrice Marang, assisté de
Anne-Marie Lertourné. Tél. : (1) 43-70-04-04

Administration

Éditeur : Richard Legras, assisté de Pascale Bry
Comptabilité : Thierry Planes, assisté de Françoise Alemanni

Diffusion NMPP - Réassorts

Hubert Alix - Tél. : (1) 30 52 64 12

Abonnements

Jeux & Stratégie
33, rue Faidherbe - 75011 Paris
France, 1 an : 280 F (dont TVA 2,10%)
Étranger : 340 F (train/bateau)
Par avion : nous consulter
Distribution : NMPP
Fabrication : Imprimerie Léonce Deprez
Photocomposition, photogravure : SERIAL

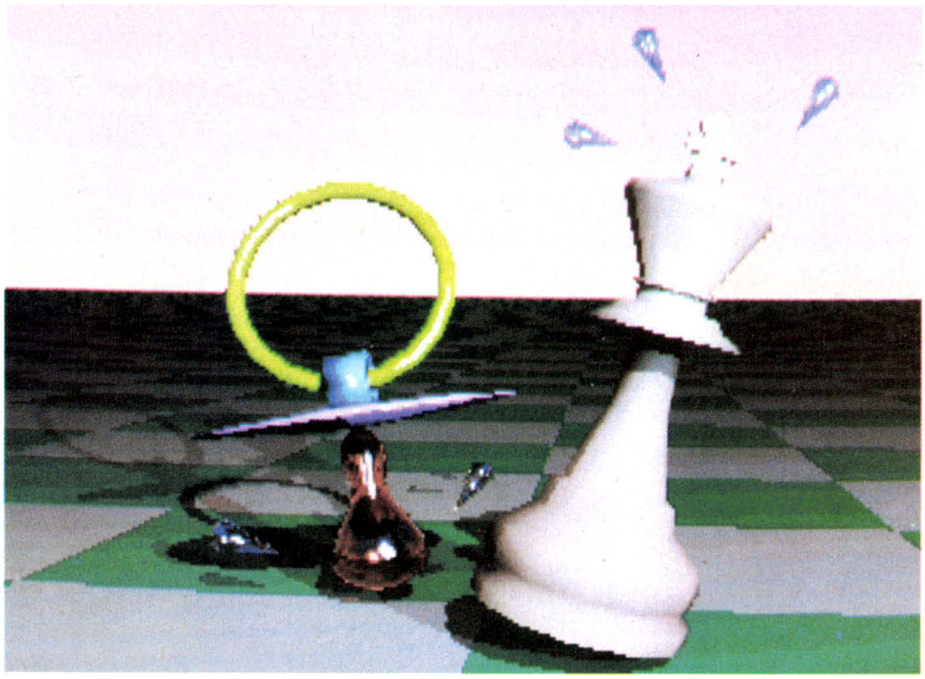
Illustrations : P. Bretagnolle (p. 37, 39, 40, 41, 68, 70). M. Battin (p. 62). D. Tellier (p. 66, 71). B. Helme (p. 78).

Jeux & Stratégie est édité par la société Publications Jeux & Stratégie, SARL au capital de 300 000 francs, 33 rue Faidherbe 75011 Paris. Gérant : B. Lobry. Principaux associés : S.A. Free Lance (éditrice du magazine DÉFIS) - Éditions D. Auzias & associés - B. Hannuna. RC Paris B 351 733 993. Mensuel 25 F (dont TVA 2,10%). 11 numéros par an dont un double (30 F).

Commission paritaire N° 62675
ISSN 0247-1132
Dépôt légal : avril 1990
Directeur de la publication : Bertrand Lobry

OJD - CESP

Tais-toi, maman ! je me concentre...



Si réfléchir est un hobby tolérable, bien que suspect, le faire mieux et plus rapidement que les autres, adultes compris, inspire parfois une sympathie déférente, mais plus souvent la méfiance, voire l'exclusion.

Certains pensent que les surdoués ont des yeux verts fluorescents, de grandes oreilles et l'auriculaire relevé. D'autres affirment qu'ils ne savent pas s'amuser. On dit aussi qu'ils sont toujours tristes...

Mais on les repère surtout car ils sont plus rapides que n'importe qui pour trouver un Scrabble ou recréer la défense Bogolioubov spontanément et en apnée ! Leur facilité nous fascine, et leur capacité, qui mesure autant un volume qu'une aptitude, nous étonne, comme les records.

A l'aune de la matière grise, J & S a confronté les idées reçues et les statistiques, soupesé les boîtes crâniennes, testé les synapses. Cet encéphalogramme du surdoué permettra a chacun de faire son diagnostic.

"Donnez un paquet de cartes à un homme, il aura du trèfle à manger pour une heure, apprenez-lui à jouer au bridge, il aura de quoi s'amuser toute la vie". Ce proverbe confucéen, à peine détourné, nous invite à entrer de plain-pied dans la deuxième partie de la bibliothèque du joueur, consacrée aux échecs, bridge, Scrabble, go & co. Hé oui ! Pour devenir champion, il ne suffit pas d'être surdoué, faut potasser ses classiques !

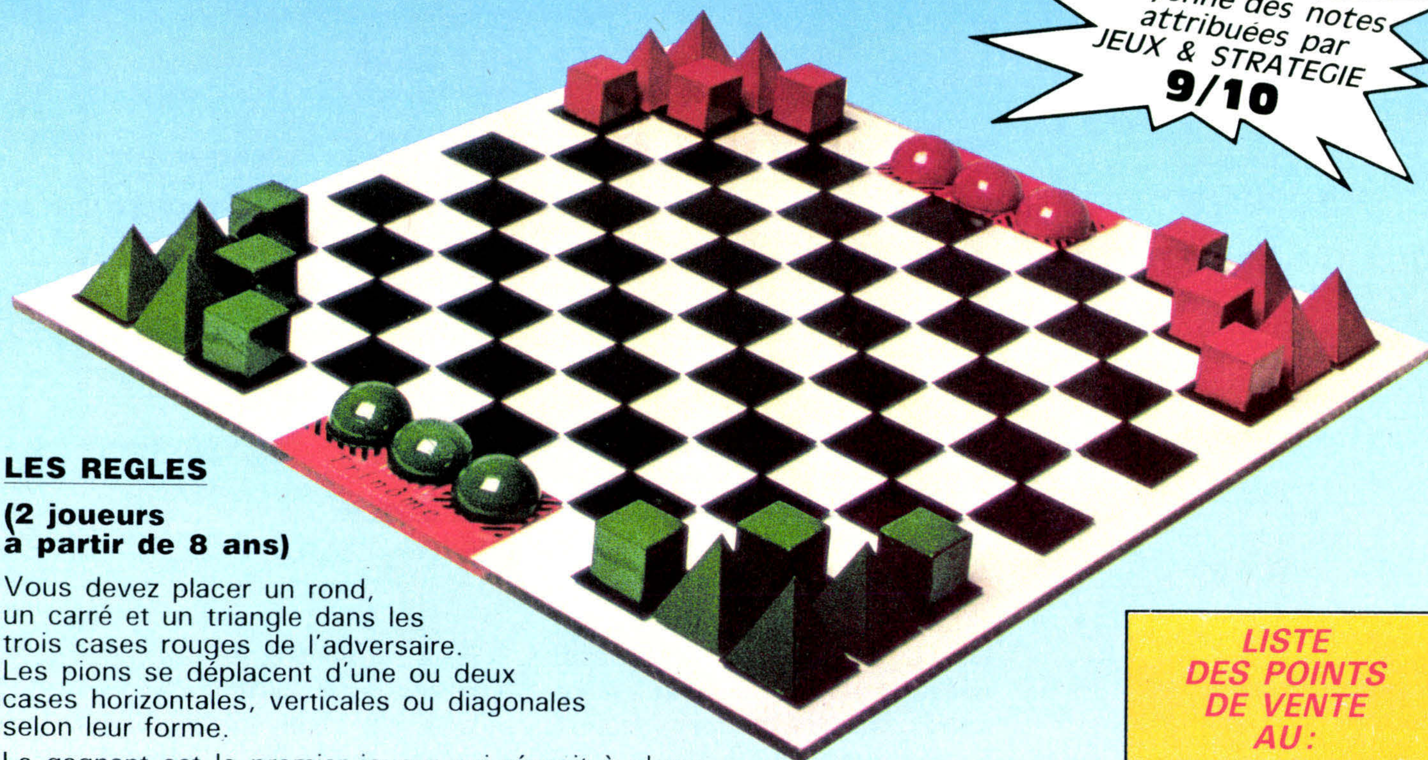
Marc ESQUERRÉ

TRINÔME

UN GRAND CLASSIQUE EST NÉ

Un jeu passionnant. Mais attention!
La simplicité de ses règles cache un redoutable jeu de stratégie.
Pièges, rebondissements et coups de force mettent
les joueurs à rude épreuve.
Un jeu qui demande un vrai sens du combat.

Moyenne des notes attribuées par JEUX & STRATEGIE
9/10



LES REGLES

(2 joueurs à partir de 8 ans)

Vous devez placer un rond, un carré et un triangle dans les trois cases rouges de l'adversaire. Les pions se déplacent d'une ou deux cases horizontales, verticales ou diagonales selon leur forme.

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à placer ses trois pions dans le camp adverse.

LISTE DES POINTS DE VENTE AU:
(16) 63.54.14.50

Edité par JOCUS S.A. 1, rue des Nobles, 81000 ALBI
Distribué par la Société M. DRUON
34, Boulevard Solférino, 86000-Poitiers, Tél. : (16) 49.55.06.06
61, Avenue Georges Pompidou, 93-Neuilly-Plaisance, Tél. : (1) 43.00.05.69

OFFRE SPECIALE
réservée aux lecteurs de JEUX & STRATEGIE

Votre mensuel JEUX & STRATEGIE vous sera remboursé *(soit 25 F)*, lors de l'achat d'un jeu de *TRINÔME* sur présentation de ce bon de remise dûment complété à la caisse du magasin. *(Photocopie acceptée)*

Offre valable jusqu'au 30.06.1990 chez tous les revendeurs de *TRINÔME*
(en France uniquement).

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

S O M M A I R E

N° 7

MAI 1990

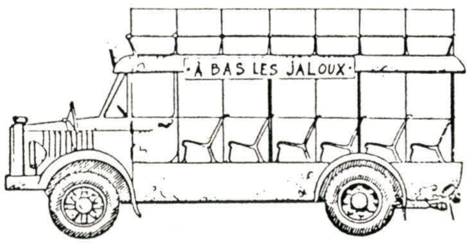
Magazin

Dossier



Classiques

Jeu en encart



Prêt à jouer

Se creuser un peu en s'amusant ? C'est possible, avec les jeux pour tous niveaux :

facile

moyen

difficile

Jeux et joueurs



Et aussi...

Le mois prochain

- Tous vos jeux sont sur micro, et notre sélection des meilleurs logiciels.
- Spécial "Mondiale" : Les jeux de foot au banc d'essai, et, en encart : "Supporter".

Ce numéro correspond au 66 de l'ancienne formule de JEUX &STRATÉGIES ;
il comporte un encart abonnement de 4 pages, non paginées, situées entre les pages 18 et 19 et entre les pages 62 et 63

Faites un peu de sport !!!

ANECDOTES ET EXPLOITS

1 Arthur Ashe fut le seul joueur noir à gagner Wimbledon. Qui battit-il en finale ?

2 Quel coureur à casquette gagnait ses courses et, notamment le 800 m olympique, en traînant en queue de peloton et en doublant tout le monde à la fin ?

3 De quelle façon malheureuse un gardien sud-américain de football marqua-t-il, sans aucune intervention extérieure, un but contre son camp ?

4 Quel incident permit à Jean-Claude Killy de remporter sa troisième médaille d'or en slalom spécial ?

5 Qu'ont en commun Mike Tulloh, Zola Budd et Abebe Bikila ?

6 Qui joua une mi-temps de quart de finale de Coupe du Monde de football avec la clavicule brisée, le bras et l'épaule bandés ?

7 A la suite d'une chute en descendant un des derniers cols pyrénéens, il laissa Eddy Merckx remporter son 5ème Tour de France cycliste alors qu'il avait presque course gagnée ?

8 Ces deux frères marquèrent à eux seuls tous les points de l'équipe de France, au dernier match du premier grand chelem français en tournoi des 5 nations. Qui sont-ils ?

9 Il tombe, se relève et gagne le 10 000 m olympique pour la deuxième fois. Qui est-ce ?

10 Que firent Tommie Smith et John Carlos sur le podium olympique ?

CINÉSPORT

1 Ben Cross et Ian Charleson préparent les Jeux olympiques. Dans quel film jouent-ils ?

2 Robert de Niro dut prendre 20 kg pour incarner, dans Ragging Bull, un champion de boxe. Lequel ?

3 Quelle épreuve sportive le héros de *Un Homme et une Femme* dispute-t-il ?

4 Dans quel film Patrick Dewaere est-il footballeur ?

5 Dans *l'As des As*, Belmondo entraîne l'équipe olympique française. Dans quelle discipline ?

6 Al Pacino est pilote de F1 et amoureux de Marthe Keller. Quel est le nom de son personnage ?

7 Quel sport est le support des réflexions de Nanni Moretti dans *Palombella Rossa* ?

8 Farley Granger, bien que pressé d'en finir, ne gagne qu'en cinq sets dans un film d'Hitchcock. Lequel ?

9 Il conduit une voiture d'infirme dans une parodie de Mel Brooks, comme il pilotait un bolide dans *Virages*. De qui s'agit-il ?

10 Dans quel sport Robert Redford est-il resté *Le Meilleur* ?

DES CHIFFRES ET DES METRES

Vous devez deviner de quel sport il s'agit, grâce aux renseignements chiffrés que vous donne le tableau : dimensions de l'aire de jeu, de la balle ou accessoire principal, du but ou de la cible.

	AIRE DE JEU	Balle, ballon ou accessoire	But, cible ou filet	SPORT ?
1	18,92 m de long 1,06 m de large	Circonférence maxi 685 mm	Hauteur 381 mm	
2	30 à 60 ha	0 41,2 ou 42,7 mm	0 10 cm	
3	56 à 61 m de long 26-31 m de large	0 7,62 cm Épaisseur 2,54 cm	1,83 m de large 1,22 m de haut	
4	96-100 m de long 66 à 68,57 m de large	Grand périmètre 76 à 79 cm Petit périmètre 58 à 62 cm	5,65 m de large. Barre à 3 m du sol Hauteur mini 3,65 m	
5	2,845 m x 1,422 m	0 61 à 61,5 mm	0 61 à 61,5 mm	
6	20 à 30 m de long 8 à 20 m de large	400 à 450 g	3 m de large 90 cm de haut	
7	274 cm x 152,5 cm	0 38 mm	hauteur 15,25 cm	
8	28 m x 15 m	Circonférence de 75 à 78 cm	0 45 cm à 3,05 m du sol	
9	Ovale de 20 m de long	0 23 cm	Largeur 22,5 cm Hauteur 71 cm	
10	23,77 m x 8,23 m	0 6,35 à 6,67 cm	Hauteur 0,915 m	

Solutions page 74

Marc ESQUERRÉ

Les femmes se rebiffent

Devant l'affluence de courrier concernant le dossier "Les femmes savent-elles jouer ?" Laissons la place aux lecteurs et lectrices qui s'affrontent par lettres interposées !

Emmanuelle, de Dijon, n'est pas du tout contente : "Selon vos critères, je suis un monstre : fille (et plutôt féministe d'ailleurs, en réaction à la misogynie ambiante), en maths sup, aimant les maths et même (!) plutôt bonne. (..) Vous croyez que c'est facile d'apprendre à jouer au milieu de ces individus masculins, qui l'air supérieur et le ricanement aux lèvres, attendent la moindre faute pour sortir un méprisant "de toute façon, tu es nulle, tu n'y arrivera jamais". De ce point de vue, je suis d'accord avec Raphaëlle dans l'article : il faut toujours "leur" prouver de quoi nous sommes capables. Alors ça lasse. (..) Et n'oubliez pas ce qu'a dit un jour la romancière britannique Claire Witthon : une femme doit toujours faire deux fois mieux qu'un homme afin qu'on en pense autant de bien. Heureusement, ce n'est pas difficile".

Voilà qui ne va pas plaire à un lecteur anonyme de Saint-Ouen (que craint-il ?) : "Laissez-moi vous dire que vous n'avez rien compris ! les femmes ne peuvent pas jouer, car qu'est-ce que le jeu sinon l'exaltation antagoniste de l'imaginaire et du combat, tellement peu féminin, n'est-ce pas ? (..) Bien sûr, vous trouverez toujours quelques retraitées désoeuvrées et charmantes, quelques femelles surentrainées et amphétaminées, mais leur place n'est pourtant pas ici. Laissons les femmes s'exprimer dans l'art si ça leur chante ! Qu'elles nous laissent le sport, les échecs et le poker."

Et un certain Garri K. de Bakou a récemment déclaré à l'un de nos confrères (*Événement du Jeudi* n° 981) : "On dit que la petite Judit (13 ans) pourrait un jour me concurrencer. Mais non, l'ordinateur lui-même a plus de chances. Je sais que mon refus de reconnaître une possible égalité des sexes aux échecs a mécontenté en Amérique, où les opinions féministes sont très répandues. Pourtant personne ne s'étonne de voir une femme courir un 100 mètres moins vite qu'un homme. Dans les arts et autres genres, les hommes conservent intacte leur position dominante. Judit, aussi géniale soit-elle ne tiendrai pas contre un champion du monde masculin. Tant pis si je passe pour un conservateur."

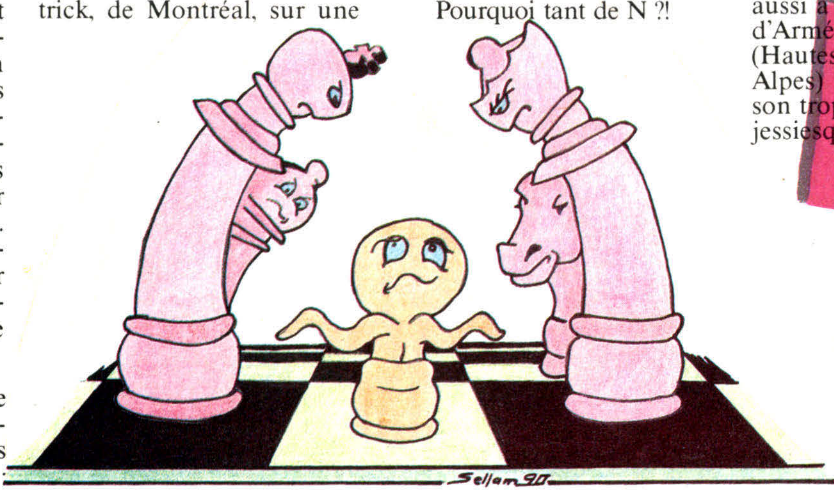
La comparaison avec le 100 mètres est pour le moins oiseuse : il est établi physiologiquement que les femmes ne peuvent être aussi rapides que les hommes. Cette étude ne concerne que les muscles, et non le cerveau !

Cela donne à réfléchir ! Si vous désirez rajouter votre grain de sel à cette affaire ou à une autre, n'hésitez pas à nous écrire... En attendant vos lettres, laissez-moi vous donner la réponse du problème envoyé par Patrick, de Montréal, sur une affaire de justice délicate : "d'une main, vous prenez une bille comme convenu, mais...vous ne la montrez à personne ! De l'autre main, vous videz le sac sur le sol. Une bille noire devrait apparaître. Vous vous doutez que le juge a mis deux billes noires dans le sac. Il ne peut plus vous demander quelle bille vous aviez tiré, au risque de se trahir. si jamais vous voyez une bille blanche tomber, eh bien...vous mourrez en sachant que le juge a finalement été honnête avec vous ! C'est quand même mieux que de mourir dans l'ignorance !" Quelle cruauté tout de même...

Pour terminer, un cryptarithme de Jean-Louis, d'Isle : "on peut peut avoir simultanément a + b = c et a - b =c que lorsque b est nul. Pourtant, dans les Pyrénées Orientales, il existe trois charmantes localités qui mettent cette affrimation en échec : ERR, HIX et EYNE (authentique).

Quelles valeurs faut-il attribuer à chaque lettre composant ces données pour avoir à la fois :
ERR + HIX = EYNE et R - X = N ?

Pourquoi tant de N ?!





Bravo à Stéphane de Besançon qui n'hésite pas à se mettre en scène, pour promouvoir son invention : les D.J., autrement dit les Devoirs-jeux qui permettent de travailler en s'amusant. Paresseux mais intelligent, il a vite compris la nécessité d'utiliser les jeux à des fin scolaires. Résultat : il passe plus de temps sur sa table de travail (de jeux ?) et les notes sont en hausse. Il suffisait d'y penser. Si cela vous intéresse, je vous mettrai en contact avec lui. Bravo aussi à Denis, d'Armées, (Hautes-Alpes) pour son trophée jessiesque !

Les jeux du MOI

"Gnôthi seauton", disait Socrate... "Connais-toi toi-même" : vaste programme !

Moi je, toi tu, lui il : la tendance 90 est aux jeux "d'introspection". Entendez par là les jeux qui font parler de vous ou des autres... Comme dit la chanson, "il n'y a que ça qui m'intéresse". Après Scrupules, disparu (prématurément) il y a deux ans, voici Life Style, Extra Dry, Personality et Intuition. Le principe est simple (et toujours le même) : pariez sur votre capacité à connaître les autres joueurs, ou sur votre auto-connaissance.

Phénomène de mode ludique lancée par les éditeurs en mal de nouvelles "cibles" (en l'occurrence, les femmes : voir J&S n° 5) ? On peut le croire, tant les parutions de ces jeux se sont succédé rapidement. Le jeu est un produit comme un autre : il faut vendre, donc plaire. Ce qui signifie répondre à un besoin de l'acheteur potentiel. Ce besoin n'existe pas ? Qu'à cela ne tienne ! On le crée de toutes pièces. Et si possible en titillant le consommateur là où ça le chatouille : lui-même.

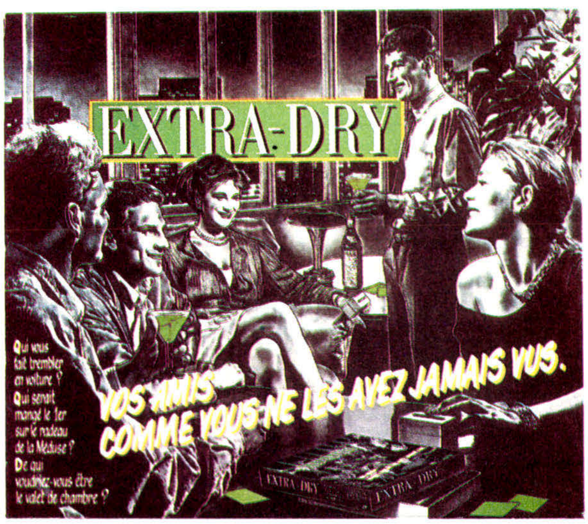
Décoincer les adultes

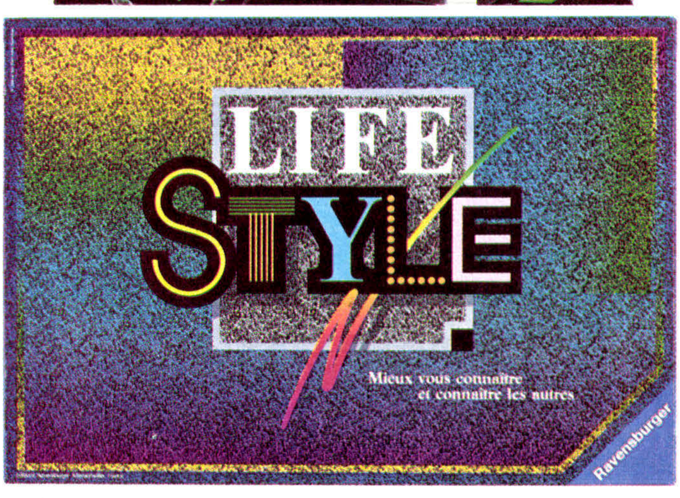
Les succès de Trivial Pursuit et de Pictionary ont décoincé les adultes : ils ont eux aussi le droit de s'amuser autour d'un plateau de jeu, sans pour autant devoir gagner le plus d'argent possible comme au Monopoly, ou remporter une guerre d'influence comme dans Diplomacy ou Risk. L'intérêt du jeu, ce n'est plus la gagne, mais la convivialité qu'il engendre.

De nouveaux thèmes ludiques se sont développés : la culture générale, la connaissance du monde qui nous entoure ou l'expression libre... comme à la maternelle ! Les grandes personnes sont invitées à participer aux mêmes jeux que les mômes. Tandis que Monopoly apprenait aux enfants à jouer comme des grands (capitalistes), Pictionary autorise les adultes à dessiner des moutons.

Deuxième pas en avant (en arrière ?) : la connaissance de soi, ou des autres. Il suffisait d'y penser. Après avoir flatté l'ego des joueurs en leur dévoilant un savoir ou un talent insoupçonné (!), on va leur faire encore plus plaisir en leur montrant ce que les autres pensent d'eux.

Life Style est basé sur des situations : "Où iriez-vous en vacances ?" ou "Que mangeriez-vous à un dîner d'affaires ?". Le joueur sur la sellette choisit quatre photos à partir desquelles ses adversaires doivent parier, en établissant un classement préférentiel. Les joueurs avancent en fonction de leurs bonnes réponses. Même chose pour Intuition (voir fiche-test page 00) et Personality : sur un thème donné, les joueurs avancent ou reculent selon leurs réponses et leurs paris.





Majorité relative

Personality et Extra Dry font intervenir la notion de majorité, difficile à gérer avec un nombre pair de joueurs. La question ou la fiche de personnalité induit un vote sur l'un des joueurs, qui incarne le mieux le thème indiqué. Appartenir à la majorité des votants permet soit d'avancer sur le plateau (Personality) soit de gagner des points (Extra Dry).

Les modalités de déplacement étant sensiblement équivalentes, qu'est-ce qui différencie ces jeux ? Certes pas le gain : il est nul de toute façon, sauf si l'on considère qu'une plus grande connaissance de soi est LA révélation du moment. La différence est plutôt à chercher dans le thème général et le support. Life Style utilise des photos (superbes !) pour un jeu branché sur les loisirs : voyages, vacances, voyages !

Extra Dry est le plus minimaliste en termes de matériel. Six urnes en plastique et six pinces de couleur suffisent à planter le décor. Les thèmes de la vie courante du genre "A qui ne prêteriez-vous pas 300 F ?", ou "De qui accepteriez-vous d'être le valet de pied ?" suscitent souvent des commentaires acerbes comme "Ah bon ! tu n'aimes pas ma cuisine ?" Gare aux scènes de ménage !

Kitsch

A ce titre, Extra Dry est proche de Scrupules ("Accepteriez-vous que votre fille (fils) épouse un(e) noir(e) ?", était quand même plus provocateur).

Personality a choisi de miser sur les traits de caractère et un matériel assez kitsch :

ESSAI

masques de carnaval en pur plastique pour donner ses réponses, plateau de jeu qui nous paraît (à tort ?) sentir le manque de moyens. Quant aux caractères qu'il s'agit de distribuer aux joueurs, ils sont d'une précision inégale : on repère tout de suite le pointilleux ou le peureux, mais que dire de "Orchidée noire-Exotique, flamboyante. A des goûts insolites" ?

C'est sans nul doute Intuition qui a su trouver le thème le plus porteur : la fascination ambiante pour tout ce qui touche au paranormal. L'habillage est habile, mais Intuition n'invente rien. Là encore, l'inspiration se déniche dans les cours de récré : heureusement pour Nathan, le portait chinois ("Si j'étais un oiseau, je serais...") n'est pas une marque déposée !

Paranormal

Le but du jeu étant de devenir médium, misez sur votre capacité à deviner les réponses du joueur sur la sellette : c'est finalement très facile d'avoir le don de double-vue ! Dans Intuition, ce don s'apparente fortement à la chance. Même si vous jouez entre amis de longue date, certaines questions sont tellement obscures que le joueur sur la sellette répondra, lui aussi, au hasard...

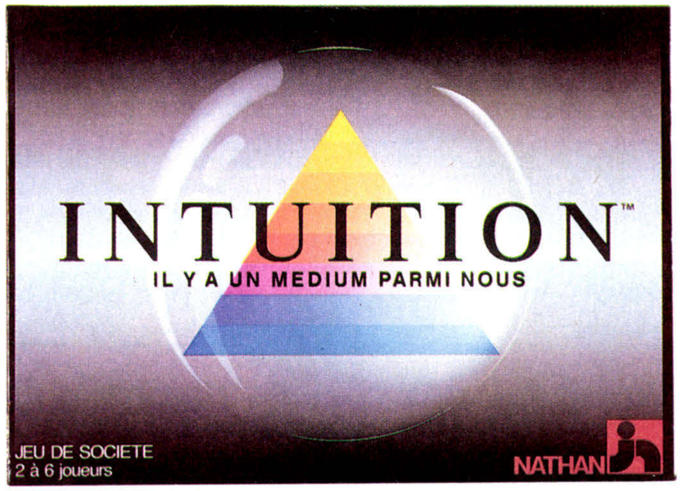
Et c'est bien là l'inconvénient majeur de tous ces jeux du moi : le hasard a tendance à supplanter la réelle connaissance de soi et des autres, celle-ci n'étant jamais objective. Dans les jeux de questions-réponses, si vous ne connaissez pas le sujet, vous n'êtes pas capable de répondre. Ici, il est toujours possible de tomber juste : où est l'intérêt, alors ?

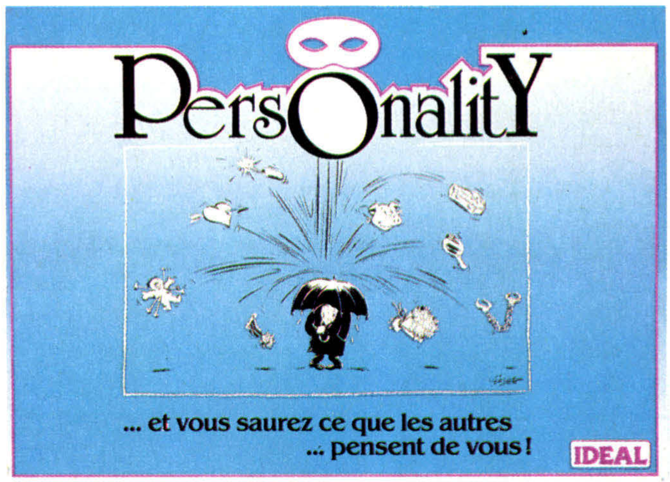
Réponse unanime des éditeurs : "L'in-ter-ac-ti-vi-té !" On ne joue plus pour gagner, en opposition avec l'autre ; on joue pour discuter de soi, avec les autres. Le jeu n'est que le vecteur de confidences égocentriques. Sommes-nous à ce point en manque de convivialité ? On n'a plus rien à se dire dans les dîners en ville : Extra Dry and co deviennent des palliatifs aux conversations qui tournent en rond.

Lorsque chaque convive est plus préoccupé par l'itinéraire gastrique de sa part du gâteau d'anniversaire que par le récit des vacances de son voisin, un ange bâille. Il est temps pour la maîtresse de maison de réveiller ses invités en s'exclamant (sourire forcé aux lèvres) : "Et si on jouait à :
1 L'Appel de Cthulhu ?
2 Panzer Battle Front Est ?
3 Intuition ?"

Rayez les mentions inutiles, et vous aurez compris l'intérêt des jeux du Moi. Psychologiquement, l'apport reste douteux. Il est peut-être plus sain de découvrir la personnalité de quelqu'un en discutant avec lui... ou en jouant à n'importe quel jeu : dans l'absolu le jeu reste convivial, il n'a pas d'autre finalité que la rencontre. Un joueur révèle tout aussi bien sa personnalité, sans avoir à en parler, en jouant aux échecs, au Monopoly ou aux cartes. Ce n'est pas la peine d'en rajouter.

A.L.





Récapitulons...

Jeu (Éditeur)	Prix	Réf. J&S	Commentaire
Life Style (Ravensburger)	300 F	N° 2 NF Pour : ♥♥♥ Contre: ♥	Vos destinations favorites sont-elles révélatrices de votre Moi ? Un thème un peu symbolique pour vous connaître, laissant le champ libre au hasard.
Extra Dry Grand V	120 à 150 F	N° 3 NF Pour : ♥♥♥ Contre : ♥	Questions pratiques sur le quotidien. Attention aux disputes que provoquent les réponses.
Intuition Nathan	300 F	N° 7 NF ♥♥	Basé sur une psychologie un peu simpliste, le jeu reste assez abstrait, parfois obscur.
Personality Idéal Loisirs	250 F	N° 7 NF ♥	Le moins réussi, malgré une bonne idée : les traits de caractère à distribuer ne correspondent pas toujours aux joueurs ce qui ralentit le jeu et le rend laborieux.

Railway Rivals (ROSTHERNE)

Ces “rivaux du rail” sont les acteurs d’un jeu d’alliances anglais inédit en France. Ce jeu simple, pour 3 à 8 joueurs, a l’aspect d’un wargame sans l’être. Chaque joueur est à la tête d’une compagnie de chemins de fer. Il doit construire son réseau, puis l’exploiter. Le but : devenir le plus riche. Une partie se déroule en 2 heures.

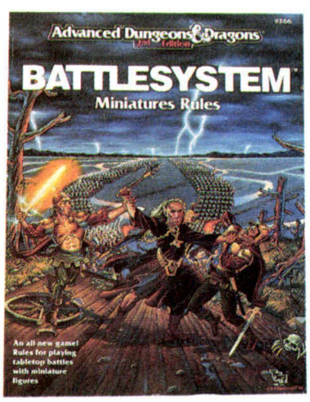
Né en 1973, ce jeu a une douzaine de “zines” qui lui sont consacrés outre-Manche ! Ca vous intrigue ? J&S se chargera, contre un chèque de 120 F, de vous procurer Railway Rivals avec une traduction maison et la carte de France. D’autres cartes existent, permettant de renouveler le jeu.
120 F ♥♥♥

Guillotine (AVRIL & FLORÉAL)

Non, ce n’est pas un nouveau jeu ! Nous l’avons déjà testé dans le nx49 (il avait obtenu C) : fort de nos critiques, le jeu s’est enrichi de règles simplifiées, ce qui le rend enfin abordable, un an après la grand-messe célébrationniste. *(249 F)*

Battlesystem (TSR)

Il manquait à *AD&D* des règles de combat avec Figurines, du style de *Warhammer Battle. Battlesystem* répond donc à votre attente avec un superbe manuel (tout en anglais) somptueusement illustré. Débutants s’abstenir. Env. 160 F.

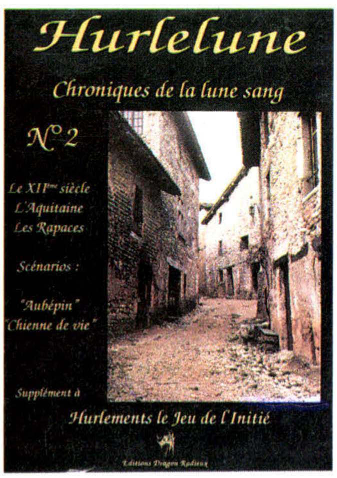


Star Wars, matériel de campagne (JEUX DESCARTES)

Les *aficionados* du jeu de rôle Star Wars apprécieront ce supplément, où ils trouveront en kit un scénario, une mini-aventure, des intrigues, des conseils (un peu niaiseux) au MJ, un écran de maître de jeu et les plans de Long Cours, un vaisseau spatial classieux. *(90 F)*

Hurlelune n° 2 (DRAGON RADIEUX)

Retrouver l’univers, à la fois chatoyant et ténébreux, de Hurlements est toujours un plaisir. Les rôlistes amoureux de Clio, muse de l’Histoire, aimeront cette seconde livraison des chroniques. Au menu : deux scénarios inédits et de solides articles historiques (assez arides tout de même) sur le XIIe siècle, l’Aquitaine, les rapaces. *(79 F)*



Paranoïa, l’écran (JEUX DESCARTES)

Enfin, voilà l’indispensable écran qui permettra d’isoler l’ordinateur de tous les traîtres. Une accréditation ULTRAVIOLETTE est requise pour y accéder. L’ordinateur étant toujours votre ami, vous êtes de surcroît gagnant de trois mini-aventures qui vous feront revivre *Creep-Show* et ses cafards ou *Das Boat* 12 mètres sous l’eau ; tout cela dans une ambiance délirante à souhait ! *72 F* ♥♥

FICHE — TEST

DÉCOUVRONS L’EUROPE



Matériel
- 1 plateau de jeu
- 6 pions
- 6 passeports
- 36 Cartes-événement
- 71 Cartes-souvenir
- Chèques de voyage de 50 ECU et de 250 ECU

But du jeu

Accumuler les cartes-souvenir des villes visitées. Chaque carte vaut de une à cinq étoiles. Le joueur qui réunit 25 étoiles et rentre le premier dans sa ville de départ gagne la partie.

Le jeu

Chaque touriste tire une ville de départ parmi les cartes-souvenir. Puis les joueurs ont le choix, à chaque tour de jeu, entre quatre destinations différentes. Ce n’est pas l’intérêt touristique d’une ville ou d’un site qui justifie son nombre d’étoiles, mais sa difficulté d’accès.

Plusieurs modes de déplacement sont possibles : le train (gratuit), le bus (50 ECU), le ferry-boat (100 ECU), l’avion (250 ECU). Pour empêcher les autres Europe-trotters d’atteindre leur lieu de villégiature, chaque joueur dispose de six cartes-événement.

Notre avis

Découvrons l’Europe est un gentil jeu éducatif, sans plus... La tactique et le hasard sont assez équitablement répartis : il faut gérer astucieusement ses moyens de déplacement et ses cartes-événement. Le polyglotte en herbe appréciera de découvrir les destinations en V.O. : on ne se déplace pas de Bucarest à Helsinki, mais de Bucuresti à Helsingfors.

Malheureusement, les commentaires des cartes-souvenir ne se démarquent pas des prospectus gnangnan des agences de voyages et la carte d’Europe, plutôt d’un mauvais goût criard, n’incite guère au dépaysement. Un conseil : pour réduire le facteur chance, augmentez le nombre d’étoiles à acquérir.

E.A.B.

EN BREF
Éditeur : Schmidt
Type de jeu : société
Nombre de joueurs : 2 à 6
Clarté des règles : 8/10
Matériel - esthétique : 5/10
- efficacité : 7/10
Originalité : 6/10
Prix moyen : 200 F
Nous aimons : ♥♥

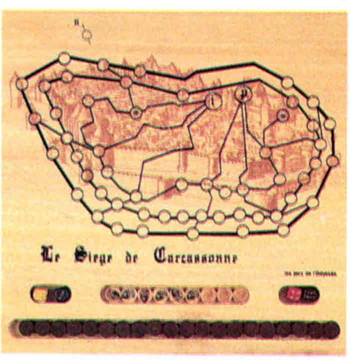
Traits et Gestes (HABOURDIN)

A Pictionary, on ne pouvait que dessiner. Traits et Gestes intègre le mime, ce qui donne au genre un souffle nouveau. Mais attention, mimer "Spoutnik" est toujours impossible ! Bien plus amusant si l'on ne joue pas en équipes, mais chacun pour soi. Bon rapport qualité-prix.
90 F environ. ♥♥



Le Siège de Carcassonne (LES JEUX DE L'ODYSSÉE)

Jeu d'assaut inspiré par une attaque de la cité audoise en 791 par Charlemagne, "Le Siège" se joue à deux : l'assaillant et le défenseur. La partie



se déroule en deux temps : la première phase consiste en une série de jets de dés inspirés du Yam, et dont le but est d'accumuler un maximum de vivres ; la seconde est consacrée à l'attaque. Là encore, les dés jouent un grand rôle... et c'est dommage. Le siège de Carcassonne peut cependant donner lieu à quelques combinaisons stratégiques intéressantes, même s'il nous a semblé, à l'usage, que le défenseur est assez désavantagé.
270 F. ♥♥

Maxichec (EDIMAX)

Le principe est de jouer à quatre sur un échiquier : deux équipes de deux joueurs. Comme aux échecs, il s'agit de mater le Roi. Les quatres armées ne sont pas de force équivalente : les blancs et les noirs restent "classiques", mais les bleus et les rouges ne sont que des troupes auxiliaires, où le Roi et la Reine sont remplacés par le Général et le Valet (le Général ne peut être mis en échec).

Sur le côté, des cases neutres et "forteresse" permettent de récupérer des pièces "mangées" grâce aux pions. C'est pourquoi, plus encore qu'aux échecs, "les pions sont l'âme"... de Maxichec (voir page 60, 3e col.). Il reste très difficile de coordonner les deux armées, même si l'on ne joue qu'à deux. A conseiller aux joueurs d'échecs chevronnés, qui apprécieront cette récréation intellectuelle. Les néophytes, quant à eux, apprendront que Maxichec est assez différent de son grand frère, et devront sérieusement étudier.
370 F. ♥♥

Excalibor (FRANJEUX)

Arthur, Merlin, Lancelot et les chevaliers de la Table ronde remplacent ici les Fous, les Cavaliers, les Tours et les pions. La pièce la plus importante du jeu, c'est évidemment l'épée Excalibor, qui achève la partie et qui se déplace comme une Reine aux échecs. En cas de capture, l'épée mythique est plongée dans un lac au centre de l'échiquier et seul Arthur peut la délivrer, en se plaçant sur une case "résurrection". Les déplacements sont donc sensiblement équivalents à ceux des échecs et Excalibor s'avère à l'usage un jeu stratégique d'une grande richesse... si on a le temps de s'y consacrer et d'assimiler ses règles.
350 F à commander à : Franjeux - 153, passage Montjoux - 74170 St Gervais les Bains.
♥♥♥

F I C H E — T E S T

INTUITION



Matériel
— un plateau de jeu
— 400 cartes
— 6 pions, 18 jetons réponses et 24 jetons mises

But du jeu
Atteindre le premier la case "médium".

Le jeu
A son tour, chacun prend une carte et en lit le titre : "Psychologie", "Portrait chinois"... Ses adversaires misent sur la connaissance ou l'intuition qu'ils ont de lui dans ce domaine. Le joueur propose ensuite une question et trois réponses possibles. Il en choisit deux, dans un ordre précis, et ses adversaires font de même. Une fois tous les paris engagés et les réponses faites, on découvre les jetons : les joueurs avancent ou reculent en fonction des bonnes (ou mauvaises) réponses et de leurs mises respectives.

Notre avis
Y a-t-il un médium dans la salle ? Il n'est pas besoin d'être grand clerc pour deviner la réponse : non ! Sur le principe, Intuition est proche de Life Style et Extra Dry : paris sur l'adéquation entre sa réponse et la réponse du "questionneur". L'originalité du jeu réside évidemment dans son thème, qui en fait fantasmer plus d'un... Dans quelle mesure êtes-vous psychologue ? Comment, à partir de questions abstraites, pouvez-vous cerner la personnalité de quelqu'un ? Exemples : "Psychologie - Quel animal me semble le plus sympathique à protéger ? Un daim, un bébé phoque ou une baleine ?" En Spiritualité, il faudra deviner si pour vous, la liberté est impossible, difficile ou un état d'esprit.

Comme toujours dans ce type de jeu, il n'y a aucune garantie que le "questionneur" soit de toute bonne foi : d'ailleurs, la règle d'Intuition précise bien que le bluff est permis. A moins de posséder un réel don de voyance, il suffit de s'en remettre à la chance... ou à son intuition ! Le "questionneur" a parfois du mal à trouver, lui-même, ses réponses. Découvrir un brin de stratégie dans ce jeu tient du... fakirisme ! Et si on tirait les tarots ?

A.L.

EN BREF
Éditeur : Nathan
Type de jeu : société
Nombre de joueurs : 3 à 6
Clarté des règles : 8/10
Matériel — esthétique : 5/10
— efficacité : 6/10
Originalité : 6/10
Prix moyen : 300 F
Nous aimons : ♥♥



Nouveautés



la caverne de l'elfe noir

5, rue de l'Annonciade
13100 Aix-en-Provence
42.26.91.46

- Jeux de Rôles
- Wargames
- Jeux de Plateaux
- Jeux de Simulations
- Figurines Fantastiques
- Boites d'armée de Figurines 15 & 25 mm
- Spécialiste de Figurines Historiques de Collections

Dépositaire Exclusif de la marque



Le Hussard du Marais

12, rue des Francs-Bourgeois - 75003 Paris

Une nouvelle dimension dans la figurine « d'Héroïc Fantasy » sculptée par J.-C. DAUBENTON, le NAIN de Légende.

Réf. : HF. 1 au prix de 149 F.

LIGUE DE L'ILE DE FRANCE DES ECHECS

Ligue Ile de France des Echecs

CHAMPIONNAT DE PARIS 1990

du 4 au 13 Mai 1990
à l'AQUABOULEVARD DE PARIS

700 participants en 1989 dont 13 Grands Maîtres !!!

3 OPEN :

- **PRINCIPAL** : OPEN FIDE réservé aux joueurs à plus de 2200 ELO
- **OPEN "A"** : réservé aux joueurs à moins de 2200 et plus de 1700 ELO
- **OPEN "B"** : réservé aux joueurs à moins de 1800 ELO

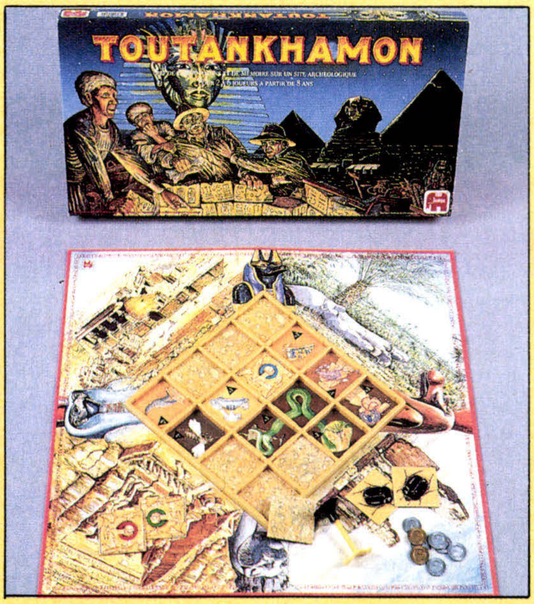
9 rondes - système suisse

PLUS DE 170.000 F DE PRIX !!!

Renseignements : Ligue Ile de France des Echecs, 33/37, Quai de Grenelle 75015 PARIS - Tél : 45.78.98.43.

FICHE — TEST

TOUTANKHAMON



Matériel

- — un plateau de jeu avec plateau de fouilles
- — 96 cartes "couche géologique"
- — 12 cartes "scarabée" et 6 "barricade"
- — une pelle
- — pièces d'or et d'argent

But du jeu

Obtenir le plus d'argent en découvrant des trésors.

Le jeu

Les joueurs déposent à leur premier tour une couche géologique dans le plateau des fouilles, jusqu'à la dernière, uniquement composée de sable. Chacun doit maintenant se souvenir de l'emplacement des trésors et des pièges, car le plateau des fouilles est tourné dans tous les sens avant d'être intégré au plateau. De quoi perdre ses repères...

Les fouilles peuvent alors commencer : un joueur "creuse" avec la pelle-ventouse la strate qu'il désire, autant de fois qu'il le veut, jusqu'à ce qu'il tombe sur un piège. Il doit alors s'arrêter. S'il se souvient d'un emplacement, il peut y poser sa "barricade", qui interdit aux autres archéologues de fouiller cette case. Les cartes "scarabée" permettent de doubler son gain ou sa perte.

Notre avis

Toutankhamon, c'est d'abord un superbe matériel et un thème original et fascinant. Chaque partie est renouvelée, puisque ce sont les joueurs eux-mêmes qui installent les couches géologiques : le hasard est assez limité. La mémoire, elle, est le principal ressort du jeu, ce qui rappelle fortement Memory.

Les plus jeunes vont en raffoler. Mais ces excellents principes ne sont pas suffisamment exploités pour des adultes, qui risquent de s'ennuyer rapidement. Le jeu peut toutefois gagner en stratégie, moyennant quelques modifications :

— les deux cartes "scarabée" et la carte "barricade" doivent être utilisées toutes trois avant la fin d'une partie ; la gestion des cartes devient ainsi intimement liée aux fouilles, obligeant à arbitrer davantage entre gains et pertes ;

— un joueur ne peut pas découvrir une couche avant que celle du dessus soit totalement dégagée.

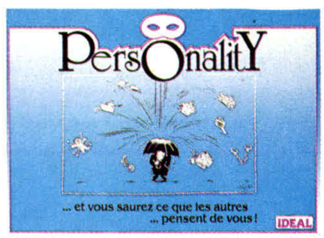
A.L.

EN BREF

Éditeur : Jumbo
Type de jeu : société, à conseiller aux juniors
Nombre de joueurs : 2 à 6
Clarté de règles : 7/10
Matériel — esthétique : 9/10
— **efficacité :** 9/10
Originalité : 9/10
Prix moyen : 300 F
Nous aimons : ♥♥

Personality (IDEAL LOISIRS)

Encore un jeu d'"introspection" : comment êtes-vous perçu(e) par les autres joueurs ? Cette fois-ci, on ne mise pas sur des situations ou des photos, mais sur des traits de caractère qu'il faut attribuer à ses adversaires. Le but du jeu étant de se débarrasser de toutes ses cartes avant d'atteindre le sommet dans la clairvoyance, il faut savoir défausser très vite les cartes qui ne concernent personne. Cette contrainte exaspère les joueurs qui désirent soigner leur ego. Un bel essai... non transformé !
250 F environ. ♥

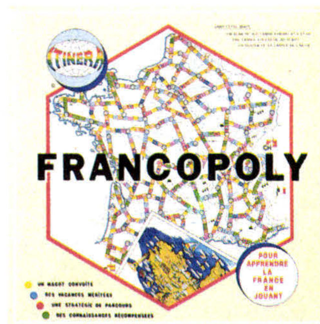


Francopoly (ITINERA)

Quel travail de bénédictin ! L'auteur de Francopoly a dû passer moult nuits blanches pour pondre ce jeu définitif sur l'Hexagone (non ! wargamers, passez votre chemin, on ne cause pas de la même chose). Car il y a tout, dans Francopoly : un quitte ou double sur notre beau pays avec des questions bleues, jaunes, rouges comme chez qui vous savez ; et un jeu de parcours où il s'agit de deviner, par exemple, le fleuve sur lequel se trouve votre pion.

Pas idiot, la pédagogie visuelle. Bien sûr, la partie est interminable (2 heures minimum...), évidemment l'éditeur aurait dû fournir une loupe pour que l'on puisse décrypter les questions format Bottin (édition condensée), of course la maquette est ringarde et l'on perd du temps à retrouver ses dés tricolores sur la carte multicolore...

Il n'empêche : Francopoly possède le charme désuet des jeux de l'oie de Mamy. A l'heure où on nous tartine d'Europe à toute les sauces, retrouver la préfecture du 56, c'est un peu retrouver son ni-



veau de Certificat d'études, cuvée 1928. Même les bugs sont délicieux. A la question "Fit bâtir l'arc de triomphe de l'Étoile ?", la réponse devient... "Le Soldat inconnu" !
300 F maximum. ♥♥♥

Mots de Tête (HABOURDIN)

Sur une grille de mots croisés plagiée sur celle du Scrabble, placez des mots dont le nombre de lettres dépend du jet de dé. Le joueur qui ne fait que des 1 est très mal placé, de même que celui qui joue en dernier. Assez laborieux pour des non-amateurs de jeux de lettres. Quant aux autres, ils préfèrent encore le Scrabble !
100 F. ♥



FICHE — TEST

HORREUR A ARKHAM



Matériel
— un plateau de jeu
— 8 cartes "investigateur" et 8 pions joueurs
— la Gazette d'Arkham
— cartes "portail", "sortilège", "objet", "compétence", "oeuvre de charité", "sponsor" et "personnalité locale"
— billets de banque
— pions "monstres"
— deux dés

But du jeu
Tous les portails conduisant aux autres mondes doivent être détruits avant la fin d'Arkham.

Le jeu
Les valeureux investigateurs doivent patrouiller dans Arkham (sa plage, sa prison, son phare...). Votre mission est de sauver l'humanité, en exterminant les monstres venus de mondes parallèles par des "portails".

Pour détruire ces portes, il faut d'abord "visiter" le monde parallèle et maléfique avant de revenir s'acharner sur le portail. Les investigateurs doivent nettoyer la ville avant que le "marqueur du Destin" indique que "le continum spatio- temporel a été altéré et les murs dimensionnels qui retenaient les Grands anciens se sont effondrés" (sic).

Notre avis
Adapter un jeu de rôle (Appel de Cthulhu) en jeu de société tient souvent du pari : pour Horreur à Arkham, c'est raté. A partir de l'univers de Lovecraft, on aboutit malheureusement à un jeu de l'Oie. Les seuls talismans efficaces dans ce jeu sont les dés : plus forts que Nyarlathotep, ils sont maîtres de tout déplacement et événement.

Les règles sont inutilement compliquées, pour un jeu de société : les joueurs perdent un temps fou à les consulter. Après toutes ces lectures, il ne reste plus grand-chose des points de santé mentale du valeureux investigateur ! Pas de quoi frémir. Préférez plutôt l'encart J&S (n°51) "Nyog Sothep", sur le même sujet : dépêchez vous, il nous en reste trois ou quatre exemplaires !

A.L.

EN BREF
Éditeur : Jeux Descartes
Type de jeu : société
Nombre de joueurs : 1 à 8
Clarté des règles : 4/10
Matériel — esthétique : 6/10
— efficacité : 7/10
Originalité : 5/10
Prix moyen : 240 F
Nous aimons : ♥

Marxmen 12.35 (SIROZ)

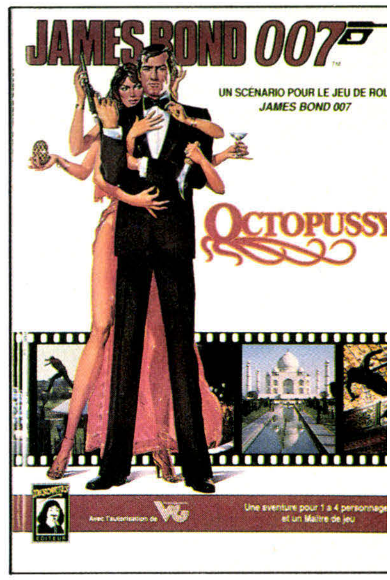
Pour Berlin XVIII, le JdR Futuriste européen, une extension de luxe qui vous donnera tous les détails nécessaires sur le monde de 2089. Comme le manuel de base (deuxième édition parue), c'est plein de Flingues, de véhicules variés, de sang et de haine. En un mot : destroy ! 144 F.

Eaglebearer (BATTLE HONOURS)

Non, ce n'est pas un jeu micro, mais un gestionnaire-arbitre de wargame napoléonien avec Figurines. Incroyable, mais ça existe : l'ordinateur gère les déplacements, les combats, le moral, la météo, l'artillerie, les pertes, et sert accessoirement d'adversaire aux solitaires désireux de s'entraîner. Eh ben !... Inutile de dire que s'adresse à des amateurs chevronnés, car c'est tout en anglais et pas convivial pour deux sous. *Édité par Battle Honours (un Fabricant de Figurines 15 mm) et disponible (en nombre limité !) chez Jeux de Guerre Diffusion, rue Meissonnier, Paris XVIIe. 265 F les règles et la disquette pour Atari ST.*

Octopussy (JEUX DESCARTES)

Ce scénario pour le jeu de rôle James Bond est inspiré du célèbre film, mais heureusement l'intrigue est sensiblement différente. Riche et palpitant, Octopussy, comme au cinéma, souffre bien sûr de quelques invraisemblances : qu'importe ! le suspense est toujours présent, et les personnages suffisamment fouillés pour allécher les MJ qui apprécient les PJ ambigus. Ah ! incarner la sublime Octopussy... *(89 F)*



Kiosque

Akira

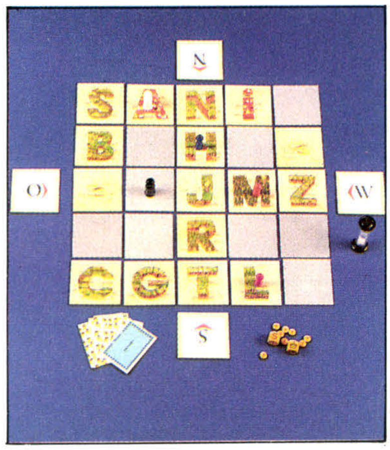
Une bande dessinée japonaise en feuilleton : c'est le principe adopté par les éditions Glénat pour Akira, de Katsuhiro Otomo. Un "magazine" qui rappelle le Strange d'hier, sauf que les 68 pages ne sont consacrées qu'à une seule histoire...

Dans le Tokyo des années 2030, la bande de Kaneda rencontre un étrange "enfant-vieillard", qui provoque de drôles de catastrophes... Si le graphisme rappelle un peu Candy ou Goldorak, l'histoire, elle, est bien ficelée et donnera des idées de scénarios pour les rôlistes. *Bimensuel, 16 F*





MÉLODIE EN SOUS-BOIS



Une quête romantique qui mêle stratégie, coopération et anagrammes : Licht und Schatten est la surprise du mois, venue d'outre-Rhin.

Ombres et Lumière

"Il était une fois un pays de Soleil, confronté à la terrible menace de l'Ombre"... *Licht und Schatten (Lumière et Ombres*, édité en RFA par Herder Spiele) commence par une fable des plus niaises, et semble *a priori* à ranger dans la catégorie "jeux pour enfants, à partir de 8 ans", la présentation et le matériel n'ayant rien qui puisse titiller l'imagination des adultes. Laissons donc tomber les *a priori* pour découvrir un étonnant jeu de société, qui est loin d'être enfantin.

Debout, les princes !

Selon le bon vieux principe de *Memory*, il faut créer soi-même le plateau de jeu : toutes cartes retournées, on dispose un carré de cinq sur cinq, avec les points cardinaux. La boussole n'est donc pas nécessaire, même si on est, au départ, un peu déboussolé !

Huit cartes sont retournées (face lumière) et sont marquées (je devrais dire boisées) de lettres. Les valeureux princes (que vous êtes) et la Reine de Lumière sont placés sur ces cases. Le pion de l'Ombre est placé au centre. Sa Majesté est obligatoirement placée dans le coin Nord-Ouest. Le but du jeu est de la faire parvenir au coin Sud-Est, en réussissant des épreuves. Là, tout se complique !

Premièrement, cette brave Reine ne peut avancer que d'une case vers l'Est ou le Sud. Mais ce déplacement n'est possible qu'à certaines conditions :
— au moins un des dés (spéciaux) doit afficher une couronne ;
— les cases contiguës (en Est et en Sud) à celle de la Reine doivent être des cases "lumière" ;
— l'épreuve est réussie.

Chaque fois qu'une des conditions n'est pas remplie, les princes doivent débourser des "pierres-soleil" : gare à la banqueroute fatale !

Avoir des lettres

En se déplaçant (un dé de direction et un dé de points), les princes découvrent des cases "lumière", donc ajoutent des lettres sur le plateau. Mais en même temps, l'ombre se déplace du même nombre de points, en sens contraire, cachant les lettres à nouveau. Par conséquent, les lettres disponibles changent sans arrêt. C'est capital, lorsque vous saurez ce que sont les épreuves... (Suspense !)

Le joueur qui veut faire avancer la Reine tire une carte "épreuve" : il doit trouver, en temps limité, un nom ayant un rapport avec le thème de la carte. Mais pas n'importe lequel. Ce mot doit commencer par une des lettres affichées sur le plateau, et intégrer le plus possible des autres lettres. Sur le thème "fruits et légumes", il faudra par exemple trouver un nom commençant par L, E, 0, A, R, N, F, W ou T , et intégrant le plus grand nombre de ces lettres : FiguE, ou NOisETTE, ou encore AbRicOT, etc.

Sinon, la Reine n'avance pas, et les princes paient un impôt pour leur manque d'imagination ! Tous les joueurs peuvent proposer un mot, la meilleure proposition donnant droit à un bonus de trois pierres (ce qui n'est pas à négliger).

Achtung stratégie

Aucun déplacement n'est innocent : à chaque fois, votre sort est lié à celui de l'Ombre. Dès que celle-ci atterrit sur une case occupée par un des princes ou par la Reine, vous avez tous perdu ! D'où l'adage : "Nous avons les moyens de vous faire coopérer". Un jet de dés ne vous satisfait pas ? Payez une pierre de lumière pour recommencer. La cassette personnelle des pairs du royaume en souffre rapidement, mais c'est un moyen efficace d'atténuer l'effet du hasard.

Les princes ne doivent jamais oublier de préparer le chemin de leur Reine, au risque de la bloquer. La route royale la plus efficace étant celle de "l'escalier" (un pas vers l'Est, un pas vers le Sud), il faut à tout prix repousser l'Ombre dans un coin. Plus facile à dire qu'à faire, car cela implique que vous aussi êtes repoussés dans les coins... Un difficile arbitrage entre la survie et les déplacements royaux.

Variantes

Certaines sont fournies directement : trois talons de cartes "épreuve" de niveaux différents, une variante pour jouer seul, et une troisième, (encore plus compliquée !) en ajoutant une case mortellement piégée (on retourne une case Ombre, pour découvrir qu'elle est également obscure de l'autre côté).

J&S vous en propose une dernière, qui plaira aux amateurs du "chacun pour soi" : lorsque l'Ombre tombe sur une case occupée par un prince adverse, il est éliminé (ou paie une rançon prohibitive) mais les autres princes poursuivent leur course.

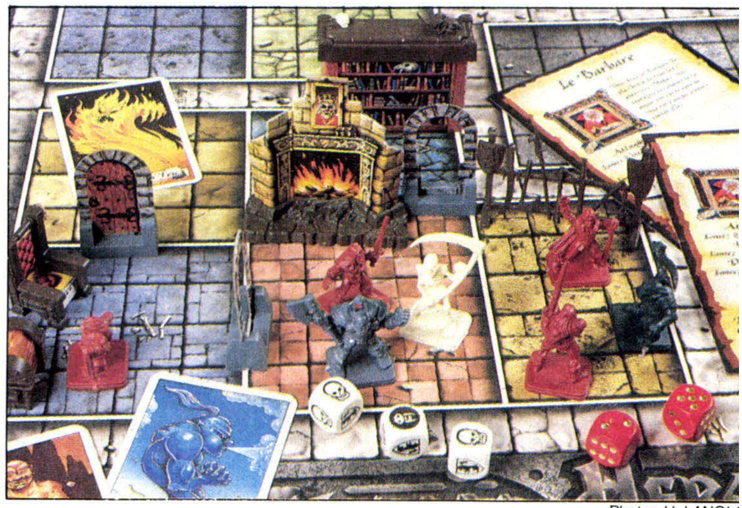
A.L.

N.B. : Les règles fournies sont aussi en français ! A commander à : VERLAG HERDER - Hermann-Herder Strasse, 4 - D- 7800 FREIBURG IM BREIGAU - RFA. (Environ 130 F.)

POUR OU CONTRE

Hero Quest

Ersatz de jeu de rôle ou Donjons & Dragons sans matière grasse ? Hero Quest déchaîne les passions au sein de la Rédaction...



Photos H. LANGL

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu
- Un écran de maître du jeu
- 4 figurines héros, 31 monstres
- Un Livre des Quêtes
- Des éléments de mobilier : tables, trône, coffres, tombe, pupitre de sorcier...
- Des portes (ouvertes et fermées), pièges, portes secrètes
- Des cartes sortilèges, équipement, monstres, trésors
- 4 cartes personnages et un bloc de marque
- deux dés à six faces et 4 dés spéciaux de combat

BUT DU JEU

Les personnages joueurs (les quatre héros) doivent réussir des quêtes qui leur sont proposées par le "joueur sorcier".

LE JEU

Hero Quest est un jeu de rôle "prêt à jouer" : tous les éléments visuels sont fournis : meubles, portes, figurines, plateau de jeu (qui ressemble à un plateau de Cluedo à la sauce médiévale)... Les personnages sont prédéterminés (points de force et d'esprit, jets de dés en combat et déplacement), il ne reste plus aux joueurs qu'à reporter ces notations sur leur feuille de marque. Déplacements et combats sont très simples, les débutants rôlistes peuvent jouer tout de suite.

Le maître de jeu n'a pas non plus de souci à se faire, puisque les aventures sont déjà prêtes. Il se conforme aux indications du livre des quêtes, et roulez jeunesse ! Il peut également créer ses propres aventures, avec le matériel disponible.



POUR

Non ! Hero Quest n'est pas un grand jeu, c'est un jeu inouï ! La qualité, le luxe, la beauté du matériel sont inouïs. La simplicité, le volume, l'accessibilité des règles sont inouïs. La similitude avec un véritable jeu de rôle n'est pas troublante, elle est efficiente, unique pour un jeu de plateau. Pas plus d'un quart d'heure de préparation vous suffit pour élaborer un scénario complet, soit une durée de jeu d'une à quatre heures selon le nombre de participants et la difficulté de la quête.

Pour un maître de jeu en mal d'imagination, Hero Quest est un trésor de bienfaits : le plateau (le donjon) donne un cadre précis à l'intrigue et tous les paramètres du jeu de rôle sont intégrés et admirablement résolus dans le déroulement du jeu. Seuls les déplacements aux dés et l'ouverture simpliste des portes rattachent Hero Quest à la grande famille des jeux de plateau.

Gageons que ces détails feront hurler les rôlistes inconditionnels ; ils ont tort : Hero Quest n'est pas un succédané d'AD&D, mais une récréation, un *sparring partner* pour accros du dé à 20 faces. Et surtout, ce jeu devrait enfin attirer au donjon de nouveaux petits dragons !

♥♥♥♥ **Dominique TELLIER**

CONTRE

On croit rêver : quel luxe de matériel, que d'efforts pour attirer le badaud ou l'aventurier flemmard ! En deux temps, trois mouvements, tout est prêt pour la grande aventure... Mais quelle déception ! Les personnages-joueurs sont trop faibles (4 points de corps pour le magicien, 6 pour l'elfe et le nain, et 8 pour le barbare) par rapport aux monstres. Les points d'esprit, qui pourraient compenser les faiblesses physiques, ne servent malheureusement à rien dans ce jeu. Pour apprécier leur valeur, il vous faudra acheter la recharge "Karak Varn" !

Les sortilèges distribués au départ entre le magicien et l'elfe ne servent qu'une seule fois par partie ! C'est nettement insuffisant : on peut, à ce compte, jouer trois parties en une demi-heure (quand on débute), ce qui revient à dire que la mort dans les caves des Orcs est quasi-instantanée. C'est dommage, car de petites modifications peuvent rendre Hero Quest jouable. Par exemple, décompter les points d'esprit à chaque utilisation d'un sortilège (au maximum une fois par tour) ; doubler les points de corps au départ.

Hero Quest est à peu près aussi utile au jeu de rôle qu'un pansement sur une jambe de zombie. Poursuivez votre chemin jusqu'au donjon suivant...

♥ **Annette LACOUR**

EN BREF

Éditeur : M.B.
Type de jeu : société hybride
Nombre de joueurs : 2 à 5
Clarté des règles : 8/10
Matériel - esthétique : 10 /10
- efficacité : 7/10
Originalité : 8/10
Prix moyen : 280 F
(Recharge "Karak Varn" : 90 F)

Jeux de lettres

L'ESCAMOT

A partir du mot de 3 lettres NIE, ajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

N	I	E										
				PREMIER-NÉ								
					MÉTAL							
						AMICALE, PEU FAROUCHE						
							RÉPÉTITION					
								FIXAI SUR UNE TOILE				
									DISTANTE			
										TROUBLE MENTAL		
											APPARTENANCE A UN PAYS	
												ACTION DE SE NOURRIR

MINI-TIRAGES

Au Jarnac! comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici 10 tirages de 6 lettres, parmi les plus difficiles, avec lesquels vous devez trouver des mots présents dans le Petit Larousse Illustré (on ne conjugue pas). Les mots peu courants sont marqués d'un astérisque.

A L G I E + V = ————————
P A I E N + M = ————————
R E N A L + S = ————————
U L E M A + M = ————————
M A R N E + L = ————————
I N F R A + U = ————————
A L I O S + I = ————————
A M U I S + O = ————————
P R O B E + C = ————————
E D I T S + G = ————————

Jarnac!®

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de 9 lettres. Saurez-vous trouver ces sept "solitaires" ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif. L'astérisque indique un mot peu courant.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
A E	E	S	T	O	U	R	B	I	
J	D	E	B	A	L	L	E	E	
	G	R	A	T	U	I	T	E	
C	P	A	R	I	G	O	T	E	
Q	P	R	E	L	U	D	E	S	
T	S	E	D	I	T	I	O	N	
	V	A	C	I	L	L	E	R	
N									

LE COUP DE JARNAC!

Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous : il y a 16 possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac!, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous ?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
V	P	A	T	R	I	O	T	E	
	P	O	R	C	I	N	E		
L	N	I	G	A	U	D	E		
	S	A	L	O	N				
	O	P	E	R	A				
	A	B	E	R					
	O	C	R	E					

LA DIAGONALE MANQUANTE

Vous devez remplacer chaque point d'interrogation par une lettre bien choisie, afin que chaque ligne horizontale soit constituée d'un mot. Vous découvrirez alors en diagonale le mot manquant.

?						
R	?					
C	O	?				
B	E	A	?			
A	V	I	S	?		
P	E	N	S	A	?	
E	M	E	R	G	E	?

Solutions page 74

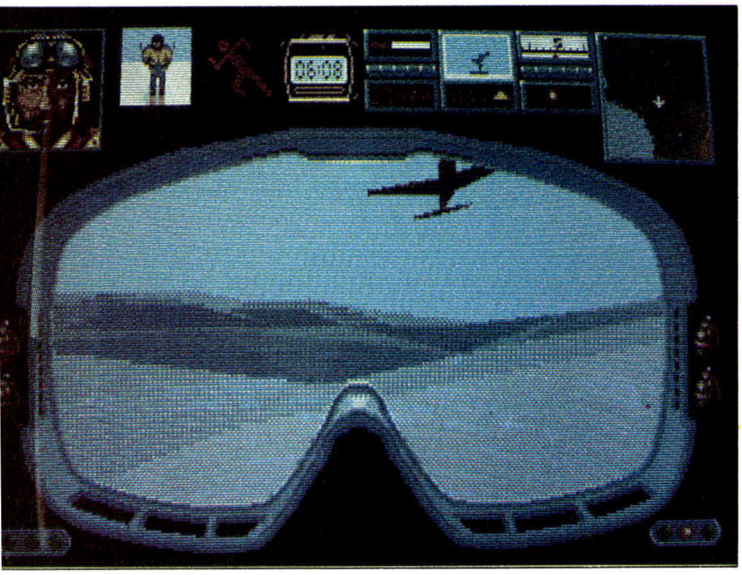
Benjamin HANNUNA et Bernard CARO

LE JEU MICRO DU MOIS

Midwinter

Une île de 250 000 km² sur laquelle établir et faire fonctionner un réseau de résistance : non, il ne s'agit pas de délivrer la Grande-Bretagne !

hotos Pierre GRUMBERG



Midwinter n'est pas un logiciel simulant la libération du Royaume-Uni envahi par les Allemands en 1941 mais un jeu futuriste extraordinaire, que dis-je, un univers interactif ! Pour une fois, l'argument de base fonctionne : la Terre, glacée par un terrible hiver, et sur laquelle ne subsistent plus que quelques coins peinards, dont l'île de Midwinter.

Et sur cette île, née de l'Atlantique à la suite d'un gel général des océans, subsistent quelques colons qui ont reconstitué une société. Et paf ! voilà qu'un affreux facho se met en tête d'en faire la conquête. ! *No pasaran*, camarades ! C'est là que le jeu commence et que s'arrête le roman fourni avec la boîte. Lisez-le, c'est rigolo...

Résistance(s)

Vous incarnez, pour commencer, le capitaine Stark, chef des Forces de la Paix. Votre but est de coordonner la résistance en rameutant vos troupes, dispersées sur toute la surface de Midwinter. a fonctionne comme un réseau : recrutez un gars, il en recrutera un autre, etc., et le tout fait boule de neige...

C'est le cas de la dire, car le climat de Midwinter fait passer l'hiver groenlandais pour un pimpant été niçois. Après avoir empêché l'ennemi d'avancer, en détruisant ses véhicules et ses installations, il faudra porter la guerre sur son territoire et faire sauter le QG du terrible général Masters : inutile de dire qu'il s'agit d'un travail de longue haleine, mais c'est bigrement intéressant.

Sports d'hiver

Si le manque de neige de l'hiver dernier vous a frustré de vos "noires" favorites, vous allez pouvoir vous consoler. Car le moyen de circuler le plus répandu sur Midwinter est le ski. Attention, ce n'est pas si facile que ça, surtout avec une satanée souris en guise de bâtons !

Pour les feignants, ou ceux qui sont pressés, on trouve aussi (mais rarement, à vous de découvrir où) des scooters des neiges bien pratiques, dont la conduite rappelle vaguement celle du skidoo.

Et puisque nous jouons en trois dimensions, vous pourrez aussi vous payer un petit vol en deltaplane, ou faire du téléphérique.

Rien que de bien sympathique en somme, si seulement il n'y avait pas toute une gamme de véhicules ennemis pour vous gâcher le plaisir...

Pochetronnerie et cocufiage

Monter un réseau ne poserait pas non plus de problème si tout le monde était d'accord pour s'entraider.



Midwinter sur Atari ST.

Pas de chance : les 32 personnages "recrutables" sur Midwinter sont tous différents (14 critères de caractère et de compétence, comme dans un jeu de rôle) et ont tissé entre eux, au cours des années, des relations particulières qui vont de l'amitié franche et virile à la plus vile relation de zinc, en passant par un effrayant canevas de querelles conjugales. Ce qui ne contribue pas à réchauffer l'atmosphère, mais introduit quelques éléments féminins bienvenus dans cette guérilla pour pingouins d'élite. Question subsidiaire : les femmes savent-elles skier ?

Bienvenue au frigo

Il est grand temps de souligner un louable effort de graphisme : toute la surface de l'île est figurée en 3D, ce qui est tout bonnement superbe, quoiqu'un peu monotone, à la longue. Que voulez-vous, le blanc, ça fait un peu guindé, et on s'y perd. Heureusement, les cartes sont splendides, l'animation remarquable et la convivialité exemplaire. Dommage qu'il fasse si beau dehors, on s'y croirait...Pour l'ambiance, ouvrez le frigo !

Pierre GRUMBERG

FICHE TECHNIQUE
Éditeur : Rainbird
Pour : Atari ST
(entièrement traduit)
Son : 6/10
Graphisme : 7/10
Animation : 8/10
Originalité : 9/10
Nous aimons : 9/10

PUBLI FICHE



INTELLUDE

BUT DU JEU

Composer des mots avec des racines grecques et latines, comme "photo","isme", "anthropo"...

RÉGLES

On distribue 8 cartes à chaque joueur. Chaque joueur tire une carte du talon et essaie de former un mot. S'il n'y parvient pas, il défausse une carte. Les mots composés sont étalés sur la table, et l'on compte les points ainsi obtenus. La valeur des cartes est multipliée par le nombre des cartes posées : on a donc intêret à déposer des mots de quatre cartes ou plus.

Un joueur peut aussi compléter un mot déjà posé, ce qui lui permet de toucher la valeur totale du mot. A chaque fin de tour, le joueur défausse une carte. Le premier à abaisser toutes ses cartes compte ses points ainsi que ceux des cartes encore aux mains de ses adversaires. Un bonus de 100 points est prévu pour celui qui abaisse son jeu en une seule fois.

Le gagnant est celui qui atteint le premier un total de points décidé au départ, selon le nombre de joueurs.

COMMENTAIRE

Un jeu simple et rapide à apprendre et à jouer : **INTELLUDE** est un vrai jeu de cartes dont le principe rappelle un peu le rami, mais très original puisqu'il faut créer des mots.

Il ne faut pas croire que ce jeu soit réservé à des intellectuels, au contraire ! Les mots formés sont des mots du vocabulaire courant. Il est toujours amusant de constater combien notre langue est redevable du grec et du latin. A ce titre **INTELLUDE** est un outil privilégié pour les professeurs de lettres. Mais on y joue agréablement en famille, car **INTELLUDE**, ça déménage les méninges !

Edité par INTELLUDE SARL 38200 VIENNE
Distribué par G.I. JEUX-JUVIMAX SAINT-VALBERT
70300 LUXEUIL-LES-BAINS

LES ÉDITEURS
vous annoncent

CHALLENGE RENAULT

abalone

Abalone est dans la course

Pour aller plus vite qu'Abalone, il faut au moins une voiture de course aux couleurs d'Abalone.
Après Nogaro et La Croix en Ternois, Abalone fera la course en tête :
- au Mans les 12 et 13 mai
- et à Monthlery les 9 et 10 juin

Rendez-vous à tous les abalophiles amoureux de surcroît de sports mécaniques sur ces deux circuits où l'on jouera non stop pendant 48 heures !

AVIS
aux amateurs
de stratégie militaire
avec figurines

HÉROÏKA
une nouvelle dimension :

"Avec HÉROIKA, en tout citoyen s'éveille un stratège."

- Premier jeu breveté ouvert à tous, grâce aux trois degrés de force de sa règle.
- Un système modulaire unique d'hexagones pour varier à l'infini les possibilités de création de champs de bataille à l'échelle : 25 m/m.
- Un matériel comprenant une règle, 4 plans de bataille, 112 hexagones de relief du paysage, 106 figurines, 12 cartes période météo, 6 cartes Génie, 24 cartes Bonus, 24 fortifications, 6 ponts de bois, 1 dé.



Bulletin de Commande :
A retourner à SARL R.E.K BP 21
62155 MERLIMONT
Prix : 580 F Fco

Veuillez m'expédier . . . . . . boîte(s) pour la somme de . . . . F.
Que je vous règle par chèque à l'ordre de la SARL R.E.K.
Nom . . . . Adresse . . . .
. . . . Date et Signature

MicroScopie



Maupiti island sur Atari ST

MAUPITI ISLAND

Depuis Le Manoir de Mortville (qui reçut en son temps les hommages des lecteurs de J&S), on n'entendait plus parler de Lankhor. Maupiti Island le ramène parmi les amateurs d'enquêtes policières compliquées à souhait. Curieux, comme les jeux micro ont imité à leur façon la littérature (ou plutôt le cinéma) : Maupiti Island fait partie du genre "polar tropical", style Mort sur le Nil (d'Agatha Christie). Images superbes, ambiance doucereuse à l'odeur de cadavre... C'est réussi.

Trop parler nuit

On ne remet pas en question la convivialité (tout à la souris). Par contre, le choix de la synthèse vocale se... discute. Sûr : c'est plutôt marrant de mener une enquête en écoutant de vraies réponses. La technique n'est malheureusement pas maîtrisée et le choix "tout sonore" est moins un agrément qu'une gêne pour la compréhension.

C'est dommage, d'autant que c'est presque le seul reproche qu'on pourrait faire à Maupiti Island, hormis bien sûr les défauts inhérents au genre choisi, celui de l'aventure-enquête : écrans statiques, collection d'objets invraisemblables, etc. Heureusement, le soin délicat apporté au graphisme et aux petits détails donne à cette île un charme d'oasis calme et voluptueuse au milieu d'un océan de bruits et de fureur.

EN BREF
Éditeur : Lankhor
Pour Atari ST
Tout en français
Son : 6/10
Graphisme : 8/10
Animation : 6/10
Originalité : 5/10
Nous aimons : 7/10

TANK

Encore une simulation de char ! Celui-ci est la version Spectrum Holobyte du M-1 Tank Platoon de Microprose. Parler de plagiat serait osé, vu le temps nécessaire au développement de ce genre de jeu : il semble cependant que les grands esprits se soient rencontré quelque part... hum !

Plus de monde sur l'écran

Dans Tank, vous contrôlez un groupe beaucoup plus nombreux que dans M-1 Tank Platoon : 16 chars (en fait, une compagnie). Cela permet de plus amples mouvements "stratégiques", et pousse la simulation vers le wargame tactique. C'est quasiment la seule nouveauté par rapport au jeu Microprose (voir J&S n°1 NF), le reste étant similaire, sinon inférieur...

Les fameux théâtres d'action différents ne sont qu'un leurre, le terrain étant exactement semblable en Europe centrale et au Proche-Orient. Si les concepteurs ont rajouté un zoom très puissant à la carte, celle-ci est bien moins lisible que celle de M1TP.

Blindage un peu léger

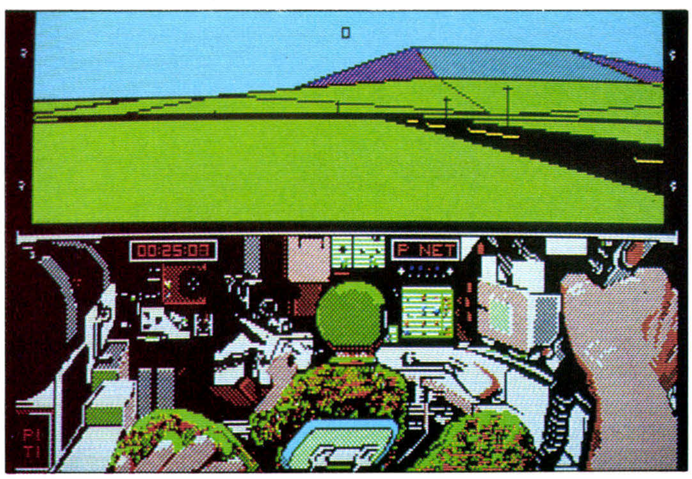
Un bon point : le pilote et le tireur restent efficaces même en mode automatique. Il est même préférable d'y rester : le graphisme est tellement illisible que l'acquisition manuelle de cibles à plus de 500 mètres est visuellement impossible ! C'est là le défaut majeur du jeu...

Si l'illusion de relief est bien rendue, l'imagerie 3D est lamentable et les couleurs, mal choisies, donnent une regrettable impression de monotonie. Le réalisme en prend un vieux coup !

Le maniement du jeu, lui, est facile, pourvu qu'on ait quelques connaissances en matière de combat blindé, et une bonne mémoire. Il va sans dire que d'avoir joué à M1TP (encore !!!) aide beaucoup, tant la gestion des tableaux est similaire.

Coup de fusil ou coup de canon ?

Vous l'avez compris : mis à part la possiblité de diriger une compagnie, Tank ne vous offre rien de plus que M1TP, et même plutôt moins (mode VGA absent, entre autres...). On hésite donc franchement à le conseiller. Et pourtant... La cuirasse de ce Tank ne présente en fait qu'un seul défaut : celui d'être apparue six mois après une vraie merveille !



Tank sur PC.

EN BREF
Éditeur : Spectrum Holobyte/ Mirror Soft
Pour PC
Manuel traduit
Son : 2/10
Graphisme : 5/10
Animation : 7/10
Originalité : 3/10
Nous aimons : 6/10

HARPOON

Voilà qui va ravir les amateurs de wargame micro et autres cinglés d'armements navals. Harpoon s'intéresse à un théâtre d'opérations bien particulier : l'Atlantique Nord, et plus particulièrement la fameuse zone "G.I.U.K." (ou Groenland-Iceland-United Kingdom), passage obligatoire des sous-marins et autres rafiots battant pavillon rouge en direction des routes maritimes U.S.A.-Europe.

Jane's revisité

Pour crédibiliser leur jeu, les concepteurs se sont adjoint quelques sommités du milieu, dont le célébrissime Tom Clancy, écrivain de "techno-thrillers" à succès. Le niveau de détail et de vraisemblance militaire a dû exiger des auteurs un boulot énorme : Harpoon est plus qu'un jeu, c'est aussi une incroyable banque de données sur les navires en service dans les flottes de l'OTAN et du pacte de Varsovie (ou ce qu'il en reste). L'encyclopédie d'armement Jane's compilée sur disquette : impressionnant ! D'autant plus que tous les équipements décrits sont utilisables.

High Tech

Le jeu en lui-même est affaire de spécialiste chevronné et exige de solides connaissances de base. N'allez pas vous noyer là-dedans si vous ne savez pas nager dans les eaux troubles du vocabulaire militaire, des nomenclatures de missiles et autres expressions de la marine de guerre. En gros, Harpoon est au jeu d'arcade ce que le porte-avions est au hors-bord : 56 fois plus gros et plus riche, mais aussi incroyablement plus complexe. Sans doute LE wargame pointu de l'année.

Souris à bord

C'est bien la première fois que ce rongeur est bienvenu sur un navire : la gestion du jeu est quasi impossible sans. Et il est préférable de posséder un PC-AT, avec carte EGA si possible, pour apprécier au mieux la finesse du graphisme (un détail qui joue, si, si). Les mieux servis seront les heureux possesseurs de PC-AT avec carte EGA et 1,2 Mo de RAM. Il y en aura, hélas ! beaucoup moins que de frustrés...



Harpoon sur PC.

EN BREF
Éditeur : PSS
Pour PC
En anglais (pour l'instant)
Son : 2/10
Graphisme : 7/10
Animation : —
Originalité : 6/10
Nous aimons : 7/10

Tennis cup sur Amiga.



TENNIS CUP

Ce rival revendiqué du Great Courts d'Ubi Soft prouve, hélas ! que la surenchère n'est pas toujours un gage de réussite en matière de jeu "tennistique". Certes, l'idée d'avoir partagé l'écran en deux pour donner à chaque joueur le même angle de vue (donc les mêmes chances) était bonne au départ.

Malheureusement, le fait de voir bouger quelque chose au-dessus (ou au-dessous) de son joueur est plus une gêne qu'un confort. En plus, les concepteurs ont cru bon d'ajouter un scrolling (trop saccadé), ce qui renforce l'impression de parasitage.

Pour le reste, le côté simulation est plus poussé que dans Great Courts. Au détriment du jeu. A vous de voir...

EN BREF
Éditeur : Loriciel
Pour Amiga
Son : 7/10
Graphisme : 6/10
Animation : 6/10
Originalité : 4/10
Nous aimons : 6/10

ROCKSTAR

Une simulation de production musicale : ça peut paraître farfelu. Et ça l'est, d'ailleurs, mais plutôt dans le bon sens du terme. Ce qui aurait pu se limiter à un banal exercice de gestion est une véritable aventure, sur le terrain glissant du show-biz. Vous êtes un fils à Tonton, héritier de pas grand-chose (un carnet d'adresses, une brique...) : à vous de devenir un requin fortuné !

Relations humaines

Il vous faudra choisir un artiste, lui faire enregistrer un disque, le lancer, investir dans les clips, les tournées. Sans oublier les relations humaines, particulièrement soignées. Le recrutement d'une équipe de musiciens ressemble au parcours du combattant...

Tout ça est doucement caricatural, à la limite de la naïveté (vraie ? fausse ?). Je me souviens en particulier d'une petite bouffée au restau avec une jolie journaliste, délicatement bouffie d'orgueil (un des traits typiques de la profession, visiblement...).



Rock star sur Atari ST.

Mange-disquette

Après avoir vous-même mixé le 45 T (on dit "single", en langage branchaga), il vous faudra organiser des concerts, des tournées et vendre du vinyle pour rembourser l'affreux Abul Lepez, de la Banque Rutt. La suite tient plus alors de la gestion que de l'aventure : il faudra choisir les bons investissements, les bons artistes.

Comme - pour une fois - on n'est pas obligé d'estourbir des régiments de blattes dans un souterrain moisi, on se prend au jeu assez rapidement. Dommage que l'ambiance soit cassée par de trop fréquents changements de disquettes : imaginez que vous causez avec une jolie personne, bien engoncée dans la banquette Ikea, et que vous n'avez que des 45 T...

Musique ?

L'intérêt du jeu n'étant pas de "fabriquer" du son mais d'en vendre, on passera brièvement sur la musique, un tantinet ringarde. Bah ! ce n'est finalement qu'un détail. Cela dit, la version Amiga rend plus justice aux impressions sonores que la version ST, honteusement synthétique.

Le reste est bien fait : graphisme honnête, convivialité "tout souris". L'intérêt principal étant l'originalité du produit. Reste à savoir si ce sujet audacieux va déchaîner l'enthousiasme des foules...

EN BREF
Éditeur : Infomédia
Pour Atari ST, Amiga
Tout en français
Son : 5/10 (ST)
7/10 (Amiga)
Graphisme : 7/10
Animation : 6/10
Originalité : 9/10
Nous aimons : 7/10

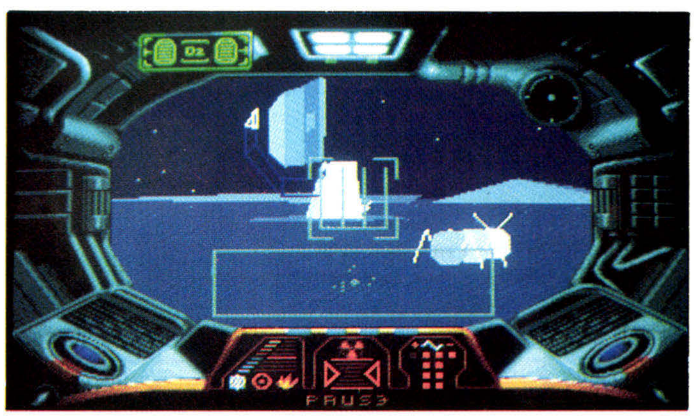
DRAGON WARS

Pfff... Encore un donjon... La succession "labyrinthe-monstre-baston-points d'expérience" a perdu tout intérêt depuis belle lurette ! On a déjà vu plus riche et plus beau : passez votre chemin. Le côté rôliste n'est qu'une arnaque destinée à vous piéger. Sans trop s'avancer, on peut dire qu'il s'agit d'une tentative de rentabilisation d'un produit développé sur C64. Ce dragon aurait mieux fait d'y rester couché !

EN BREF
Éditeur : Interplay/ Electronic Arts
Pour PC et C64
Son : 2/10
Graphisme : 5/10
Animation : 5/10
Originalité : 1/10
Nous aimons : 3/10 P.G.

Dragon wars sur PC.





Infestation sur Amiga

INFESTATION

Le genre de jeu d'aventure 3D spectaculaire dont on devient un fan au premier coup d'oeil : que c'est chouette ! Vous promenerez votre cosmonaute dans un superbe décor, malencontreusement peuplé de blattes bizarres (on dirait des fourmis) et agressives. C'est difficile et assez ingrat au début, mais ça mérite qu'on s'y attarde. A condition, évidemment, d'adorer les jeux d'action et le tir tous azimuts.

Éditeur : Psygnosis
Pour Amiga
Son : 7/10
Graphisme : 9/10
Animation : 7/10
Originalité : 6/10
Nous aimons : 7/10

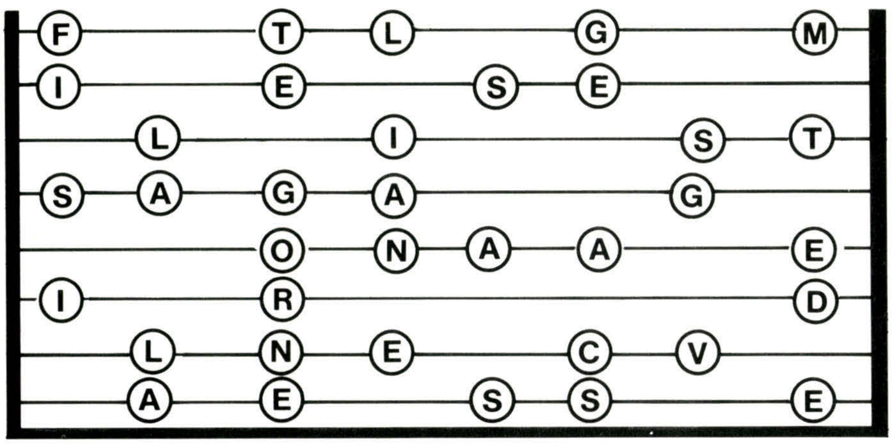
Casse-tête

CHARADE

Ma première lettre est dans **NAVETS** mais pas dans **MOTIVA**
Ma seconde lettre est dans **DESTIN** mais pas dans **FRONDE**
Ma troisième lettre est dans **POINTS** mais pas dans **CEDANT**
Ma quatrième lettre est dans **RICHES** mais pas dans **PHRASE**
Ma cinquième lettre est dans **GALION** mais pas dans **GRATIS**
Ma sixième lettre est dans **GITANE** mais pas dans **VIRAGO**
Et mon tout est au parfum.

BOULES DE NEIGE

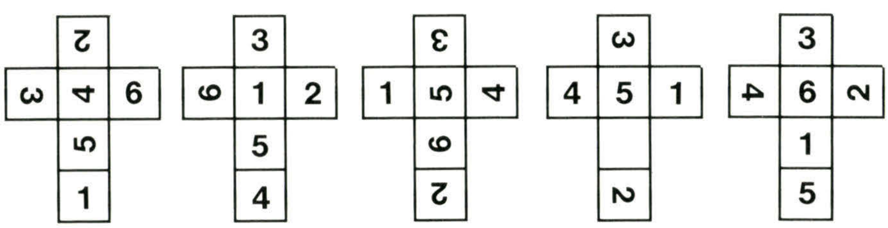
Comment faut-il faire coulisser les boules sur le boulier pour que, à la fin, on puisse lire verticalement les noms de six stations de sports d'hiver ? Toutes les boules sont utilisées.



CUBE QUI ROULE...

Un cube avec six faces numérotées est roulé sur une des ses arêtes six fois de suite, pour que les six chiffres apparaissent dans l'ordre et dans le bon sens.

Parmi les cinq développements de cubes proposés, lequel pourrait être le cube décrit ci-dessus ?



1 2 3 4 5

LE GARCON DE LOGICITY

Au café de Logicity, Xavier a commandé un Logicola pour lui et un Logifizz pour sa compagne. Quand il a demandé au garçon combien il lui devait, celui-ci répondit que le Logifizz coûtait trois fois plus cher que le Logicola. "Mais encore ? " demanda Xavier quelque peu énervé par cette façon de répondre. Nullement démonté, le garçon poursuivit : "Si on additionne les chiffres de la somme que vous me devez, on obtient 13". Poussant un gros soupir, Xavier tendit un billet de 100 Logix. a votre avis, combien devrait-il recevoir de monnaie... service non-compris ?

NUMÉROS DE PASSE

Dans ce club, chaque membre reçoit un numéro de code, basé sur son nom. Si Barnabé reçoit le numéro 7 4 3 3, Thomas le 6 4 2 2, Laure le 5 2 3 1 et Henriette le 9 5 4 3, lequel des numéros suivants devrait logiquement correspondre à Mariette ?

9 4 6 4 — 10 5 5 3
10 4 6 4 — 10 3 7 3
10 5 4 5

Solutions page 74

Bernard MYERS

Les petits génies


PHOTO D.R.

Reshevsky, surdoué de l'échiquier dans les années 20 (1). Le petit Garri Kasparov en plein effort (2). Joël Lautier à 11 ans, dans un blitz contre Alexandre Arbat, le héros de la diagonale du fou (3). Capablanca à ZZ ans, déjà meilleur que son papa (4) ! Cherchez l'intrus : c'est Antonin Michel, 11 ans, scrabbleur prodige (5).

Champions du Monde à 15 ans, déjà blasés à 20, "retraités" à 25 : qu'est-ce qui fait courir les surdoués du jeu ?

"Joyeux anniversaire !". Nous sommes en avril 83 dans la banlieue nord de Paris. Toute la famille Ralle est réunie autour de Paul, qui fête ses 15 ans. Cadeaux ! Le grand frère, celui qui bat régulièrement Paul aux échecs, offre un jeu d'Othello au petit dernier. Paul pose son premier pion réversible... et bat enfin son aîné. C'est amusant.

Dix-huit mois plus tard et 20 000 km plus loin, Paul Ralle est attablé face au Japonais Taniguchi (champion du Monde d'Othello 1983) dans un grand hôtel de Melbourne. Épuisé, le cerveau en marmelade, le jeune Français est à l'agonie. Pendant que ses neurones s'emballent, les pions deviennent fous, s'entrechoquent devant ses yeux ; "J'avais envie de me rouler par terre et de crier : *Arrêtez tout, je me rends !*". L'horreur ?

Le bonheur : "J'ai enfin vu le pion gagnant au 40ème coup. J'ai sauté une barrière. J'étais devenu champion du Monde"... Un an et demi après avoir appris le jeu !

Surdoué. Le mot est lâché. On peut lui préférer "petit génie" ou, plus hypocrite, "intellectuellement précoce". Le joueur n'échappe pas à cette manie du XXe siècle (voir encadré) qui consiste à dénicher (fabriquer ?) des Mozart dans tous les domaines. Mieux : le surdoué, tel que nous le définissons en 1990, est *forcément* un joueur. Le Q.I. est devenu le mètre-étalon de l'intelligence, et à quoi ressemble un test de quotient intellectuel, sinon à un jeu ?

Courir après les Rois plutôt qu'après les ballons... ou les filles !

L'image du jeune joueur prodige est indissociablement liée à celle du surdoué. La presse, qui aime les petits génies, associe volontiers un Fischer, champion des États-Unis d'échecs à 14 ans, à celle du pianiste en culotte courte du moment. L'Histoire des échecs regorge d'ailleurs de joueurs précoces, à l'aisance naturelle, qui préfèrent courir après les Rois et les Cavaliers plutôt que les ballons ou... *les filles !*

Retraité des échecs à 21 ans après avoir battu tous les grands joueurs européens, l'Américain Paul Morphy fut, dans les années 1850, le premier de ces phénomènes. Au début de notre siècle, le monde échiquéen découvrit Jose Raúl Capablanca, meilleur joueur cubain avant l'âge de 10 ans, futur champion du Monde dans un style pur, mais sans éclat, qu'il ne changea jamais. Au point qu'il est très difficile de deviner, en étudiant une de ses parties, s'il l'a jouée à douze ans ou à cinquante !

Une génération plus tard, voici Samuel Reshevsky, juif Polonais né en 1911. Il passa son enfance à courir les capitales d'Europe et les villes américaines pour jouer des simultanées contre des adultes, qu'il battait sans problème.

Américain d'adoption, Reshevsky est resté longtemps le meilleur joueur du Nouveau Monde, avant d'être détrôné en 1957 par un gamin de 14 ans : Bobby Fischer. Archétype du génie jusqu'à sa caricature psychotique, l'Américain joua très jeune au meilleur niveau. L'un des matches qu'il disputa à 13 ans contre le GMI new-yorkais D. Byrne fut même qualifié de "partie du siècle" par le joueur Hongrois Kmoch.

Et s'il ne devint champion du Monde qu'à 29 ans, c'est plus en raison de son caractère asocial en butte à une intransigeance peureuse des institutions échiquéennes, que d'une maturité tardive. Avant d'être sacré, Bobby était vraisemblablement depuis longtemps le meilleur joueur du Monde.

Dès 14 ans, Fischer était déjà le plus jeune grand maître international de tous les temps. Seuls deux joueurs le talonnent : l'éphémère Brésilien Mecking, GMI à 15 ans dans les années 70, et Joël Lautier, qui a obtenu sa dernière norme de grand maître international en février dernier à Cannes, à 16 ans et 10 mois.

Né à Toronto, de père français et de mère japonaise, le plus jeune GMI de la planète a très vite connu une ascension fulgurante : champion du Monde des moins de 14 ans à Puerto Rico en 1986, et plus jeune champion du Monde junior de tous les temps (à 15 ans) en 1988 à Adélaïde, en Australie.

Et le surdoué ne manque pas d'aplomb. "Fischer a longtemps été mon modèle, maintenant je m'en éloigne un peu. Parmi les joueurs modernes, aucun ne m'impressionne vraiment...". Gonflé, le Français ? Il aurait tort d'avoir des complexes. Dès le numéro 41 de J&S, en 1986, il nous annonçait son plan de carrière au poil près : maître international en 88, grand maître en 90, vainqueur de Kasparov en 93... Jamais deux prédictions sans trois ? Lautier a les atouts en main : technique, psychologie, méchanceté et surtout Lev Poulougaïsky, le coach qui avait managé Karpov...

Il y a un an, le gamin faisait encore sourire. Aujourd'hui, il fait peur. A l'heure où nous bouclons, nous ignorons encore s'il tiendra son pari. Pour accéder aux éliminatoires des Championnats du Monde 1993, il doit impé-



PHOTO D.R.

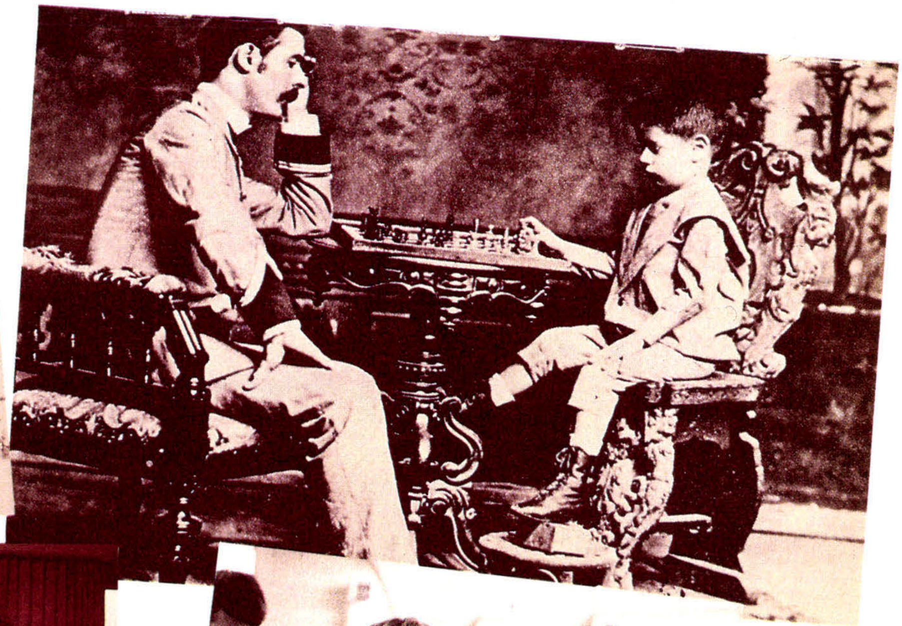


PHOTO D.R.



PHOTO R. LECOMTE

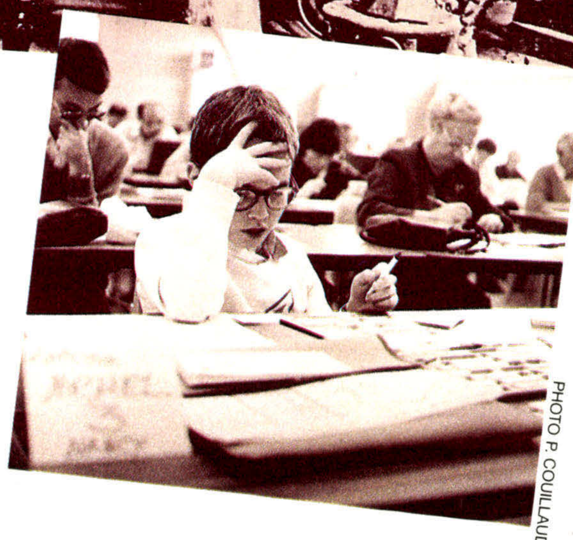


PHOTO P. COUILLAUD

rativement gagner le tournoi zonal qui se déroule en ce moment même à Lyon. "Et si je perds, ajoute Lautier, je reviendrai, encore plus rageur qu'avant, pour les championnats du Monde de 1996."

Lautier, comme Fischer, possède une foi inébranlable en lui- même. Et il sait qu'il possède un atout de taille pour battre Kasparov : sa jeunesse... "A force égale entre deux joueurs, c'est toujours le plus jeune qui gagnera. Personne ne battra Kasparov sauf un joueur qui a cinq ans de moins que lui. L'expérience ne compense pas le manque de jeunesse. Je suis jeune et j'ai donc de l'énergie à revendre, je peux trouver des plans cachés, des coups intéressants... Quand on vieillit, on a des idées plus statiques."

En 93, Lautier aura 20 ans. L'âge idéal ? Pourquoi pas ! De Mikhaïl Botvinnik, champion du Monde en 1948 à l'âge de 37 ans, à Garry Kasparov, qui a décroché le titre à 22 ans en 1986, l'âge moyen des meilleurs joueurs du monde baisse régulièrement (1).

"Personne ne battra Kasparov sauf un joueur qui a cinq ans de moins que lui."

Comme dans certains sports (gymnastique, patinage artistique, natation, tennis...) les jeunes prodiges semblent devoir damer le pion aux vieilles barbes. "C'est logique," remarque Michel Roos, heureux père d'une dynastie de joueurs d'échecs, "notre génération a appris trop tard le jeu, alors que c'est pendant sa jeunesse qu'on peut acquérir l'essentiel.

"Les surdoués n'existent pas : les jeunes se réalisent naturellement plus vite. On a sorti les échecs des cercles de bistrot pour les introduire en milieu scolaire et le résultat ne s'est pas fait atttendre. Quand je suis devenu champion de France à 32 ans en 1964, j'étais encore un jeune espoir. Maintenant, à cet âge-là, on est un *has been...*".

Bientôt, ce sont les vieux prodiges qui feront exception... Au Scrabble, ce sont régulièrement des *teen-agers* qui deviennent champions du Monde. "Normal," maugréent les vieillards de 35 ans, "ils ont le temps de réviser !" Vrai. Et les capacités de mémorisation, de combinaison rapide, alliées à l'agilité mentale, sont aussi des facultés communes à la jeunesse... et au Scrabble.

En revanche, les jeux de cartes et, *a fortiori*, les jeux où le hasard intervient, n'attirent guère les foules impubères. Évidemment : interdits de jeux d'argent, les ados ne vont certes pas les apprendre ! Des jeunes commencent pourtant à briller au Backgammon. Ce sont généralement des étudiants de la côte Est des États-Unis, qui se sont mis à phosphorer sur le jeu comme sur n'importe quel problème scientifique.

Le cas du bridge est aussi intéressant. Les jeunes prodiges sont ici inconnus et les plus jeunes parmi les champions ne sont déjà plus des adolescents. Mais le bridge est un jeu nocturne... D'où l'initiative du prof de bridge Patrick Cha-

(1) Seul Mikhaïl Tal, champion du Monde en 1960, à 24 ans, fait figure d'exception dans cette courbe descendante.

lard qui a ouvert les premiers cours d'initiation au jeu dans un collège niçois.

Celui-ci estime que si la mémoire joue, aux échecs, un rôle suffisamment important pour que l'on consacre ses jeunes années à apprendre les variantes des grands anciens, le bridge relève d'une approche différente. "Il faut une certaine créativité, au bridge. Pour progresser, le joueur doit faire preuve d'une maturité d'esprit, d'une certaine expérience ; il doit avoir de la bouteille. Ce qui n'a rien à voir avec le niveau de Q.I. d'un jeune surdoué."

Henri Tran, qui a travaillé de 1979 à 1984 dans l'association *Jeune Vocations* (association d'aide aux enfants précoces) avance d'autres explications : "Quand j'ai initié mes élèves aux jeux stratégiques, Ils ont très vite progressé aux échecs et au go. En revanche, le bridge a été plus difficile à appréhender. Ils avaient du mal à intégrer un *partenaire*, plutôt qu'un *adversaire*..." Le phénomène est classique : la maturité affective et sociale n'a rien à voir avec la maturité intellectuelle. Les surdoués sont réticents aux sports collectifs. Le bridge sert ici de révélateur.

En Extrême-Orient, de nombreux champions actuels ne se rappellent pas à quel âge ils ont appris à jouer. Leur langue maternelle, c'est le go. Dès 2 ou 3 ans, de futurs champions nippons manient leurs premiers pions. Ils rentrent ensuite à l'école de go... dont ils ressortent vers 11 ans (s'ils sont doués) pour devenir professionnels.

Les champions japonais ne se rappellent pas à quel âge ils ont appris à jouer. Leur langue maternelle, c'est le go.

Un système à rapprocher des écoles soviétiques, où les génies en herbe sont très vite dépistés dans les Palais des Pionniers, avant d'accéder à l'École des échecs de Moscou. Il n'y a pas de secret : quel que soit le jeu de stratégie, s'il n'a pas été appris pendant la prime enfance, aucun joueur ne peut espérer atteindre un niveau excellent.

Mais la comparaison s'arrête là, pour maître Lim, le Coréen qui a introduit le go en France : "Les programmes d'ordinateurs sont nuls quand il s'agit de go, alors qu'ils atteignent un niveau de MI aux échecs. Le bon joueur de go n'est pas programmable comme un joueur d'échecs. C'est un homme doué d'un sens artistique et qui connaît le bon usage du jeu."

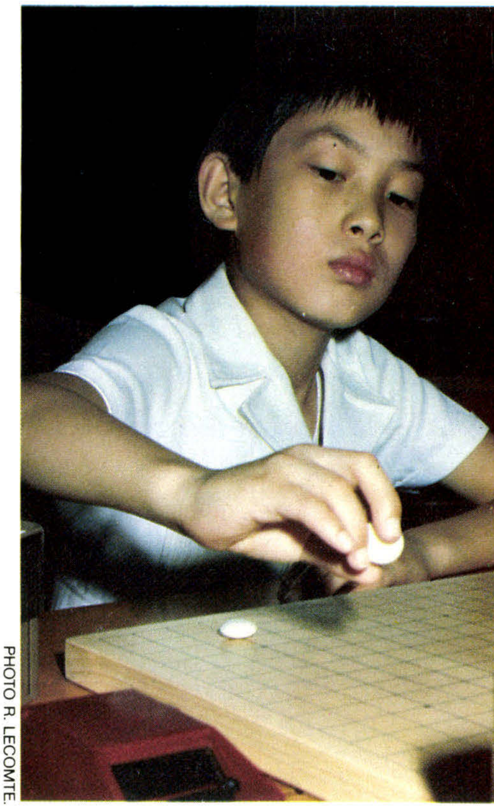


PHOTO R. LECOMTE.

Le Chinois Chang Hao, champion du monde de go des moins de 18 ans, à 12 ans.



PHOTO NELLING/OROP.

Joël Lautier : Objectif K..

Sur l'autre hémisphère de la planète ludique, le phénomène de rajeunissement des champions touche des jeux aussi subtils que le go. Li Chan Ho, un jeune Sud-Coréen de 14 ans, vient en effet de battre le champion du Monde Zo Phu Yen. Du jamais vu !

"Si l'âge, aux échecs, est un handicap car les capacités de calcul sont amoindries, c'est encore pire au go mais pour une autre raison : on ne corrige pas le style d'un artiste. *S'il est mauvais, il le reste toute sa vie.*"

Bien sûr, maître Lim prêche pour sa pagode. Et si les logiciels d'échecs sont d'un bon niveau, c'est aussi et surtout parce que des myriades de programmeurs se sont penchés sur l'échiquier. Mais la question reste posée : les surdoués du jeu sont-ils des calculettes ambulantes, des modèles d'intelligence ou des génies purs ? Peut-on programmer un joueur dès sa naissance... *comme un vulgaire logiciel ?*

Dov Attia, un spécialiste de l'enseignement pour adolescents précoces, en rajoute : "Etre un bon joueur d'échecs n'est pas un critère d'intelligence, dans la mesure où l'anticipation des coups peut très bien être calculée par un engin aussi bête qu'un ordinateur." Aïe !

Ce n'est pourtant pas l'anticipation qui fait le champion mais le sens inné (l'intuition) de la position. Dans la plupart des jeux, les vrais champions ne calculent pas : ils *sentent* le meilleur coup.

Il n'empêche : à quoi pensent les

parents qui incitent leurs enfants à tâter du Fou plutôt que du violon ou du ballon ? Outre la valorisation sociale du jeu et la projection sur ses rejetons de ses propres *échecs*, une arrière-pensée s'est solidement ancrée dans l'imaginaire collectif : le noble jeu rendrait intelligent ! Hum...

Évidemment, le jeu décrasse les neurones... s'il est consommé avec modération. Mais est-ce un critère d'intelligence que de transformer ses méninges en défense Nimzovitch ? Une étude réalisée en Allemagne révèle que les joueurs d'échecs possèdent un Q.I. supérieur à la moyenne. Bon. Et après ? Que ce jeu n'attire pas les imbéciles n'a rien d'étonnant. Plus intéressant : la même étude nous apprend que les stars du classement ELO ont un Q.I. équivalent à celui des autres joueurs.

Ce n'est donc pas toujours l'agilité intellectuelle qui fait la différence. Comme dans les sports, l'enfant prodige a besoin d'un manager-supporter dans son environnnement familial. "Il n'y aurait pas eu Mozart sans le père Mozart ni Lautier sans le père Lautier" remarque un joueur d'échecs. Et que dire des trois soeurs Polgar, dont le Hongrois de papa décida un beau jour que l'une d'elle serait championne du Monde d'échecs. Déjà, Judit est meilleure que Kasparov à son âge (15 ans) !

Il est clair que la volonté paternelle ne suffit pas. La méthode Coué non plus : Joël Lautier abat ses huit heures quotidiennes à l'intérieur de ses 64 cases, Judith Polgar itou.

Mais l'environnement familial n'est pas toujours une condition *sine qua non*. Certes, Jean-Marc Bellot est devenu champion du Monde de Scrabble à 16 ans, en bénéficiant de l'encadrement de ses parents (forts joueurs de Scrabble par ailleurs). Pourtant dans la même discipline, Vincent Labbé obtint la couronne suprême à 17 ans en dépit des réticences paternelles. Papa Labbé considérait que ce titre ne valait tout de même pas un redoublement de la Première...

Faire échecs au roi, c'est tuer le père ?

Le jeune Brésilien Enrique Mecking eut le même genre de problèmes quand il conquit ses normes de GMI à 15 ans. Mamaé Mecking voulait alors renvoyer fiston à ses chères études mais "Meckinho" la fit céder avec l'aide d'une campagne de presse... Après tout, les premiers adversaires à battre, pour un jeune prodige, sont ses parents...

Où l'on arrive sur la pente savonneuse du *psy-chess*... Au tournoi de la Mer Noire, qui réunissait l'année dernière quelques-uns des meilleurs gamins pousseurs de bois de la planète, ce sont les Vietnamiens qui l'ont emporté, à la surprise générale !



dit Polgar en simultanée : les papys font de la résistance !

PHOTO D. BAUMANN.

Petit génie : un nouveau métier !

S'il est un métier bien récent, bien caractéristique de notre vingtième siècle, c'est celui de "petit génie" ! Et Mozart, alors ? Oui, c'est vrai, Mozart. Mais Wolfgang Amadeus, né en 1756, est certainement le premier "petit génie" (après Pascal...) d'une histoire qui n'en compte pas tant.

Dans le domaine du jeu, la mise en évidence des talents d'un enfant (ou d'un adolescent) suppose un *classement*, qui prend bien souvent l'allure d'un *championnat*. Déjà, le mot fait problème : pas de championnat avant 1850. Non seulement dans la matérialité des faits (le premier championnat - d'échecs, évidemment ! - date de 1851), mais dans l'histoire du mot, forgé pour la circonstance et qui n'existait pas avant !

Pour Philidor, homme du XVIIIe siècle, le terme n'a aucun sens : on ne connaît que celui de *champion*, qui désigne alors "celui qui combattait en champ clos" (Littré, qui met sa définition à l'imparfait et ne connaît pas *championnat !*). Encore au XIXe siècle, le terme de *champion* est tout chargé de chevalerie médiévale...

Mais, direz-vous, "génie" est de tous les temps. Oui, mais le problème, c'est "petit". Car, aussi énorme que cela paraisse, l'enfance est... une invention récente. Jusqu'au XVIIIe siècle, on est d'abord nourrisson jusqu'à 5-7 ans, âge du sevrage. Et là, métamorphose : on devient "petit homme", habillé comme tel, travaillant parfois comme tel.

Dans ces conditions, l'éclosion d'un "petit génie" paraît bien incongrue. Et si la chose est possible en musique, art noble, elle est proprement *impensable* dans le domaine du jeu !

De fait, avant Paul Morphy, véritable enfant prodige des échecs (il battit Lowenthal en 1850, à l'âge de 13 ans), on ne voit guère de talent aussi précoce. "La valeur n'attend pas le nombre des années", mais Corneille était loin d'imaginer son héros avec des cartes ou des pions en main...

Thierry DEPAULIS

L'équipe était composée de quatre orphelins élevés dans une Maison du Peuple. Au programme : des doses intensives d'échecs, bien sûr, une motivation évidente (les voyages) mais aussi, pourquoi pas, d'autres explications plus "freudiennes"...

Certains faits restent troublants. Bobby Fischer n'a presque pas connu son père, et celui de Kasparov est mort alors que Garry n'avait que 7 ans. Il est tentant d'expliquer que l'un comme l'autre sont parvenus à progresser parce qu'ils n'ont jamais cessé de courir après ce "Roi-père".

Facile, le racourci ? Admettons. Mais méditez une minute sur l'une des légendes qui entourent la naissance des échecs : des sages avaient inventé le jeu pour guérir de sa folie un tyran *parricide* où l'on rebondit sur l'"incontournable" instinct de tueur...

Inutile d'épiloguer sur le contenu agressif des échecs : remarquons simplement en passant que les joueurs d'exception sont assortis au jeu. Responsable du meilleur club scolaire de l'Hexagone, qu'il anime au lycée de Biaschwiller (Bas-Rhin), Roland Reeb remarque que "Les bons joueurs sont tous des bagarreurs dans la cour de récré, et les meilleures joueuses sont des gamines qui ont du répondant, le sens de la repartie."

De nombreux observateurs estiment que Judit Polgar, qui caracole devant ses soeurettes au classement ELO n'est pas la plus douée de la troïkette magyar. Sofia (15 ans) aurait, au contraire, plus de talent que sa cadette... mais il lui manque cette "pulsion de tueuse" que possède Judit.

"Lautier? C'est un tueur !" répètent à l'unisson les amateurs d'échecs. De sang-froid, serait-on tenté d'ajouter... "Quand je joue, nous affirme le prodige, seul l'échiquier compte. Je ne me laisse pas impressionner par un joueur réputé plus fort que moi. L'aspect psychologique chez l'adversaire ne m'atteint pas."

L'ado est plus que serein : de glace. Juste après avoir obtenu sa dernière norme de GMI à Cannes, Lautier nous a paru à peu près aussi gai et expansif qu'un Borg gagnant son 19ème Roland-Garrros. Le joueur Alsacien Michel Ros estime que son "pays" Jean-René Koch est tout aussi doué que Joël Lautier : "Mais c'est un doux, un tendre... tandis que Lautier a toujours la motivation nécessaire, les jours où il faut gagner."



Surdoué et après ? Paul Ralle retourne ses pions : l'ex champion du monde d'Othello veut se reconvertir dans les spectacles de rue.

L'intéressé répond que c'est le travail qui fait la différence : "Les autres forts de ma génération n'ont pas compris que le bon choix, c'étaient les échecs. Ils ont voulu jouer sur tous les tableaux, et sont restés très modestes dans leurs objectifs échiquéens." Lautier, lui, a laissé tombé les études ("j'avais une année d'avance en ne foutant rien") et a décroché auprès d'un sponsor (une société immobilière) un crédit de deux millions de francs sur cinq ans. Objectif K...

OK. Et ensuite ? S'il obtient la couronne suprême, le prince, devenu roi, reconnaît qu'il sera un peu démotivé... "Je pense jouer jusqu'à 25 ans maximum, dit-il. Et après un titre, j'aurai d'autres objectifs à atteindre, le classement ELO par exemple"... pour dépasser Kasparov et... Fischer, évidemment, qui s'est longtemps maintenu le plus haut perché au classement intemporel des meilleurs joueurs d'échecs.

Mais il semble que le surdoué américain ne soit jamais redescendu de son nuage. Isolé dans une secte en Californie, Bobby, qui avait consacré sa vie aux échecs, a fini par "sauter la clôture". Tout comme son "ancêtre" Paul Morphy qui mourut fou en 1884. Les jeunes prodiges vieillissent souvent mal... et ils ont du mal à se reconvertir : difficile de connaître une vie d'adulte harmonieuse après avoir été maître du Monde !

Le joueur d'Othello Paul Ralle a connu cet itinéraire normal d'un enfant gâté. Après sa victoire au Championnat du Monde de Melbourne, le jeune lycéen a eu droit aux honneurs des médias. "Un Français bat un million de Japonais" titre un journal populaire. Il passe à la télé, enchaine simultanées et démonstrations dans les supermarchés. Le succès à 16 ans.

Provisoire : Othello reste le jeu des retournements de situation. "Ensuite," raconte Paul Ralle "tous les meilleurs joueurs se sont mis à mal jouer contre moi. Même lorsque j'offrais de mauvais coups, je gagnais les parties. Alors tout s'est complètement écroulé".

La star de l'othellier ne supporte pas de se sentir imbattable. Il joue mal à son tour... et finit 10ème au Championnat de France 1985, un an après avoir été champion du Monde ! Il remontera la pente l'année suivante, et parviendra même en finale des Championnats du Monde 86 et 87. Mais progressivement, le goût de jouer, et surtout de gagner, va disparaître.

"Aujourd'hui, je joue de moins en moins et je me maintiens grâce à mon acquis, raconte-t-il. En 84, j'étais un gagneur. Mais maintenant j'exècre la

morale dominatrice des gagnants. Je n'aime plus gagner et s'il me reste une motivation, c'est justement de battre ces "gagneurs" qui m'emmerdent. Mes copains de fac veulent tous prouver quelque chose dans la vie parce qu'ils n'ont rien réussi avant. Moi ça va, j'ai déjà donné ! Je n'ai plus rien à prouver."

Blasé, le surdoué ? Aujourd'hui, Paul Ralle a envie de se reconvertir dans les spectacles de rue... et l'écriture. Les prodiges du jeu aiment la littérature.

C'est d'ailleurs grâce à ses goûts littéraires que Paul Ralle pense avoir réussi à vaincre le monde, essentiellement composé de matheux, qui gravite autour d'Othello. Il a su introduire au bon moment une certaine dose de créativité dans ce jeu qui réussit si bien aux programmes d'ordinateurs.

Le goût pour la littérature est aussi un élément thérapeutique à ne pas négliger pour pallier l'environnement abstrait dans lequel évoluent les surdoués. Kortchnoï, qui n'est certes plus un surdoué, trouve dans les romans de Dumas l'inspiration romantique qui caractérise son jeu. Alekhine, le champion des années 30, adorait résoudre les énigmes des romans policiers.

Mais les gamins précoces ont évidemment tendance à privilégier les domaines dans lesquels ils excellent. Leur amour du jeu est exclusif. Et leurs seuls échappatoires ne s'éloignent guère de la rigueur abstraite du jeu : musique et mathématiques.

Dans son livre "Et le Fou devint Roi", Kasparov raconte que, lorsqu'il était enfant, son prof de maths voulait lui donner des cours particuliers pour développer son talent aux échecs.

Mais sa mère refusa : "Elle pensait qu'allier les mathématiques aux échecs aurait peu de chances de produire un

"Alliez les échecs aux mathematiques. Et vous aurez peu de chance de produire un être humain équilibré..."

être humain équilibré et elle a insisté pour que j'étudie la littérature. Je suis sûr qu'elle a eu raison." Tiens, encore un point commun avec Lautier, qui nous affirme dévorer tout ce qui lui tombe sous la main. L'avaleur de bouquins n'attend pas le nombre des années : les forts en mat sont de fins lettrés.

Éric AR BRAZ
(avec Nicolas GIFFARD)

Surdoué, mode d'emploi

Si vous avez déjà poussé votre premier vagissement, il est peut-être trop tard pour lire ce qui suit. Bah ! ça servira à votre progéniture...

Le sage a dit : "L'homme est touché par le génie avant vingt ans ou après cinquante. Entre les deux, il fait des gammes." Donc, il n'y a pas de temps à perdre. Vous venez d'être conçu : au boulot ! Voici "Comment devenir un joueur surdoué en six leçons".

1 Faites bosser maman !

De récentes hypothèses scientifiques, sur le développement intellectuel au stade prénatal, laissent supposer que si la femme enceinte fait carburer ses neurones dans un nouveau domaine, bébé en profite. Elle joue aux dominos ? Apprenez-lui *Fully* ou le *Rubik's Cube* en 5D. Elle adore la belote ? Initiez-la au Barbu !

2 Choisissez une grande puissance...

Si vous êtes Guatémaltèque ou Rwandais, vous avez peu de chances de devenir un surdoué du jeu. Émigrez illico aux USA, au Japon, en Allemagne... Les jeux se sont souvent développés dans des nations au sommet et de leur puissance. Les échecs ont ainsi suivi les grandes civilisations : persane, puis arabe, et enfin européenne.

Aux XVIIIème et XIXème siècles, ce sont les joueurs français et anglais qui dominent. Puis les Allemands et les Austro- Hongrois. Et au XXème siècle, l'URSS et les États-Unis ont produit les plus grands champions. Lautier a donc ses chances, en cette fin de siècle : sa mère est japonaise...

3 ...Où vous serez minoritaire

Puisque vous serez un francophone émigré en URSS, au Japon ou aux *States* : pas de problème. Juif ou Arménien, vous avez aussi un pion d'avance (Kasparov avait les deux). Les vertus du métissage ne sont plus à démontrer : si vos parents parlent des langues différentes, vous apprendrez plus vite à saisir les liens entre les différentes informations. C'est bon pour les neurones !

4 Apprenez à jouer tôt...

...Avant même d'apprendre à parler, pourquoi pas ? Vous bénéficierez ainsi d'une énième langue maternelle. C'est toujours bon pour les neurones.

5 ...et à gagner vite !

C'est ici que le choix des parents devient très important. Ils ne doivent pas être de trop forts joueurs, encore moins des entraîneurs sadiques. Vous devez vous persuader *seul* que vous êtes le meilleur. Comment ? En battant vos copains d'abord, votre *père* ensuite, votre *maître* enfin. L'apprentissage est progressif et ne doit surtout pas être dénué de plaisir. Vous marnerez vos huit heures plus tard...

6 Abonnez-vous à Jeux & Stratégie !

Fanfaronnade ? Mais non ! C'est un des journaux préférés des surdoués, nous assurent les responsables d'associations qui s'occupent d'enfants intellectuellement précoces. A quoi ressemble un casse-tête de J&S ? A un test de QI ! Le surdoué que vous êtes arrivera très tôt à résoudre les problèmes contenus dans le magazine, contrairement à votre serviteur qui n'arrive même pas à en comprendre l'énoncé...

E.A.B.

Jouons avec l'année 1956

Saurez-vous compléter les pointillés dans les phrases suivantes, portant sur des événements de l'année 1956 ?

1 Nasser a éclaté de rire en annonçant que l'Égypte s'appropriait ....

2 Avec le dossard n° 13, Alain .... gagne le .... de Melbourne.

3 Le 4 novembre, les blindés .... attaquent ....

4 Mort du poète ...., dont le père était souffleur à la Comédie-Française.

5 Le 19 avril à 10h57 .... et .... disent "oui" en même temps.

6 Le premier parti de France, avec 144 sièges aux Législatives, est ....

7 .... est victime d'un détournement d'avion organisé par les militaires français.

8 Pour guérir sa fille presque aveugle, la reine des Pays-Bas fait appel à une ....

9 Le héros des J.O. d'hiver Toni Sailer connaît une idylle avec l'actrice ....

10 La firme .... commercialise le premier ordinateur.

11 Mort de ...., auteur allemand de théâtre banni par les nazis.

12 Les troupes israéliennes envoyées sur le Canal de Suez sont commandées par ....

13 Un papetier de Saint-Céré, ..., obtient, avec son parti d'union des commerçants, 52 sièges au Palais-Bourbon.

14 L'URSS dispose de fusées nucléaires capables d'atteindre ....

15 Dans le village d'.........., le curé assassine la jeune fille qui attendait un enfant de lui.

16 Le litre d'.......... coûte 73 francs.

17 A Budapest, les manifestants font tomber la statue de ....

18 Un intellectuel épouse un mythe : c'est le mariage de .... et de ....

19 Celle qui vient de mourir s'appelait à ses débuts Miss Elyett et chantait "La Vertinguette". Elle prit ensuite le nom de ....

20 Le dirigeant hongrois Imre Nagy porte des lunettes et des ....

Autoréférence

Pierre Ancel, de Cany-Barville (Seine-Maritime), a été inspiré par les autoréférences. Il nous propose quelques problèmes qu'il a résolus avec l'aide de son ordinateur. Vous devez bien sûr écrire les nombres en toutes lettres...

1 Commençons par une phrase simple

CETTE SIMPLE PHRASE CONTIENT .... LETTRES

2 En appelant "lettres hautes" les lettres de A à L et "lettres basses" les lettres de M à Z, complétez

A L'INTÉRIEUR DE CE CADRE, IL Y A .... LETTRES HAUTES ET .... LETTRES BASSES

3 Pour les amateurs de jeux télévisés...

CES MOTS CONTIENNENT .... VOYELLES ET .... CONSONNES

4 En donnant maintenant à chaque lettre sa valeur au Scrabble (1 pour LNRST, 2 pour DGM, 3 pour BCP, 4 pour FHV, 8 pour JQ et 10 pour KWXYZ) :

AU CÉLEBRE JEU DE SCRABBLE, CETTE PHRASE VOUS RAPPORTE ...... POINTS

5 Pour terminer, en donnant à chaque lettre une valeur égale à son rang dans l'alphabet, on définit le "poids" d'un mot. Par exemple, le mot MOT "pèse" 13+15+21, soit 49 points. Trouver ainsi les nombres qui sont leur propre poids (3 solutions).

Solutions page 74

Marc ESQUERRÉ

Comment gagnent les Soviétiques

Le 5ème tournoi open du Festival international des Jeux de Cannes s'est terminé par un triomphe des Soviétiques : Baliakine l'a emporté, avec 11 points, suivi de ses compatriotes Schwartzman et Vatounine, 10 points.

Viennent ensuite Fourman et Letchinski, avec 9 points, suivis de Tchegolev, 8 points, et le premier non Soviétique est le signataire, 8 points également.

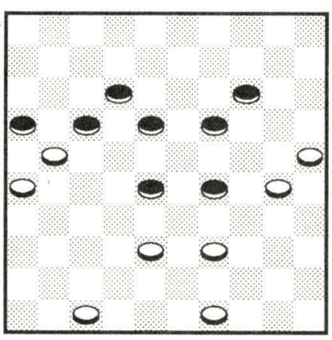
Parmi toutes les parties qui ont été jouées à Cannes, je vous ai sélectionné 9 positions où le gain n'est pas trop difficile à trouver. Bonne recherche !

CODIFICATION DE LA GRILLE

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

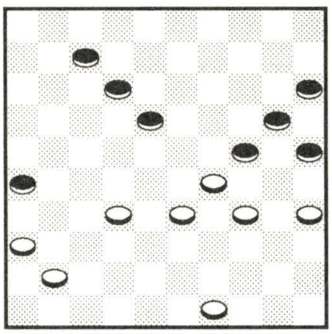
EXERCICES

1 Il me reste très peu de temps pour jouer mon 50ème coup et je commets l'erreur de ma vie en jouant 50...(11-16)?, alors que 50...(18-22) me donnait de très bonnes chances de gain. (Baliakine-Guinard)



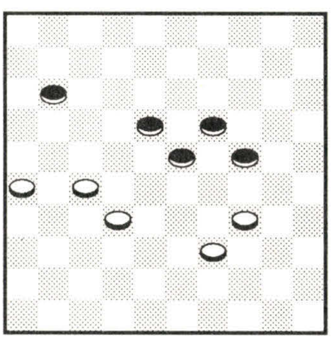
Les blancs jouent et gagnent.

2 En jouant 37-32, Kane (blancs) laisse à son adversaire soviétique une combinaison élémentaire. Mais le Sénégalais pouvait-il s'en sortir ? (Kane-Baliakine)



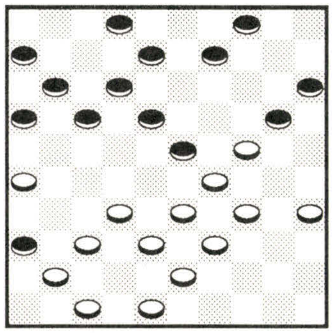
Les noirs jouent et gagnent.

3 Dans cette position toute simple, tout s'enchaîne à souhait pour que Baliakine (blancs) enregistre une victoire importante sur son compatriote.
(Baliakine-Letchinski)



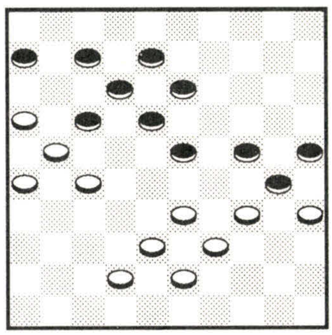
Les blancs jouent et gagnent.

4 Notre compatriote Delmotte (noirs) ne fut jamais à l'aise dans sa partie contre Schartzman (URSS) qui lui place ici une combinaison plutôt inattendue.
(Schartzman-Delmotte)



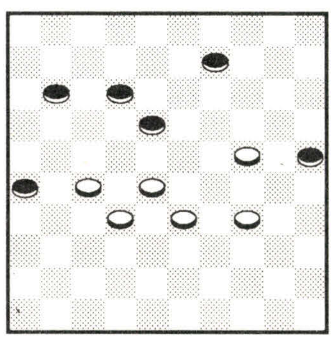
Les blancs jouent et gagnent.

5 Un exemple élémentaire de contretemps.
(Schartzman-Fourman)



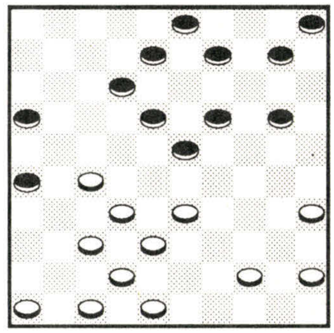
Les noirs jouent et gagnent un pion.

6 Les blancs dominent. Maintenant, il s'agit de porter l'estocade.
(Fourman-Van der Graaf)



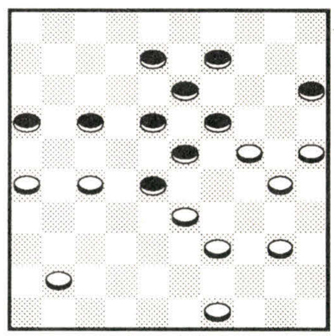
Les blancs jouent et gagnent.

7 Beaucoup de "trous" dans le camp de Vigné (noirs). Son adversaire s'en sert pour créer des menaces décisives. Comment ?
(Letchinski-Vigné)



Les blancs jouent et gagnent.

8 Dans ma partie contre Martens (blancs), j'ai longtemps été en difficulté. En attaquant par 38-33, mon adversaire touche au but, semble-t-il. Mais une surprise désagréable l'attend. Laquelle ? (Martens-Guinard).



Les noirs jouent et gagnent.

Solutions page 75

Luc GUINARD

Le mois prochain, nous étudierons les parties de la finale du Championnat du Monde, qui a opposé Tchizov à Sijbrands.

Pour débuter...

(suite des numéros précédents)

Enchères : Les interventions

Jusqu'à présent, nous n'avons parlé que du **camp de l'ouvreur.** Les deux autres joueurs peuvent également se manifester en faisant une **intervention.**

L'intervention marque le début des **enchères compétitives.**

Trois bonnes raisons pour intervenir

1 Jouer le contrat final, contrat partiel ou manche.
2 Gêner vos adversaires. En intervenant, par exemple, à 1 ♠ sur 1 ♣, vous empêchez le joueur suivant de nommer une couleur au palier de 1.
3 Indiquer à votre partenaire **la couleur de l'entame.**

Les trois principales interventions sont :

- l'intervention à la couleur ;
- le contre d'appel ;
- l'intervention par 1 SA.

L'intervention à la couleur

C'est la plus fréquente ; la couleur nommée doit comporter **un minimum de 5 cartes.**

- Intervenez au niveau d'1 avec **soit une très belle couleur, soit une valeur d'ouverture.**
- Intervenez au niveau de 2 avec **soit une couleur 6ème** très robuste, **soit une belle couleur et une valeur d'ouverture.**

Il n'est pas du tout nécessaire, pour nommer une couleur en intervention, **de posséder une valeur d'ouverture.** Quand, par exemple, un joueur ouvre avec 13 points H, les autres détiennent 27 points à eux trois, et **l'autre camp peut donc être majoritaire,** et parfois réussir une manche.

Le joueur qui intervient doit toutefois être prudent : son ou ses adversaires ont parlé et **son partenaire peut détenir un jeu très faible.**

C'est **non-vulnérable contre vulnérable** (c'est-à-dire quand vos adversaires ont remporté une manche et pas vous) qu'une intervention comporte **le minimum de risques** et c'est dans la situation inverse (vulnérable contre non-vulnérable) que le risque est maximal.

AU MOMENT D'INTERVENIR, TENEZ COMPTE DES VULNÉRABILITÉS EN PRÉSENCE

Exemples d'interventions Sur l'ouverture d'1 ♥

♠ R D V 10 8
♥ 9
♦ R 9 6 2
♣ 10 7 2

Très belle couleur 5ème
Intervenez à 1 ♠

♠ 10 8 2
♥ 6
♦ A D V 10 8 6
♣ D 9 8

Très robuste couleur 6ème
Intervenez à 2 ♦

♠ V 5
♥ R D 8
♦ A V 8
♣ R 9 7 6 2

Valeur d'ouverture, mais mauvaise couleur : l'intervention au niveau de 2 **est interdite, PASSEZ**

♠ 6 2
♥ R 8
♦ A 10 9 5
♣ R D V 10 8

Une valeur d'ouverture et une belle couleur 5ème
Intervenez à 2 ♣

LES DEUX BASES D'UNE BONNE INTERVENTION :
- **UNE COULEUR SOLIDE**
- **UNE BONNE DISTRIBUTION**

Le mois prochain, nous étudierons :

- le contre d'appel ;
- l'intervention par 1 SA.

La troisième donne complète

Voici les jeux de Nord-Sud :

Nord :
♠ R V 10 7
♥ 8 7 5
♦ A 10 7 5
♣ A 6

N
O E
S

Sud :
♠ A D 9 5
♥ A 6 2
♦ D V 9 8
♣ R 5

Les enchères

SUD	NORD
1 SA	2 ♣
2 ♠	4 ♠

Sud, donneur, ouvre d'1 SA. Cette ouverture est **obligatoire avec 16 points H et une distribution régulière.** Nord emploie la convention STAYMAN, Sud répond 2 ♠, **le fit 4-4 est découvert grâce au STAYMAN.**

Le jeu de la carte

Vous jouez 4 ♠ en Sud et Ouest entame du 3 de ♦. Accordez-vous **un temps de réflexion** pour faire votre plan. Vous commencez par compter vos perdantes : deux à ♥ et éventuellement une à ♦.

En fournissant un petit ♦ à la 1ère levée, vous prenez le risque que le 3 soit un singleton. Dans ce cas, Est donnera la coupe à son partenaire... et vous chuterez !

Le bon plan s'impose donc : As de ♦ suivi de trois tours de ♠ afin d'éliminer les atouts adverses. Ensuite, vous donnez le Roi de ♦ à vos adversaires avant de "tabler" 10 levées.

DANS UN CONTRAT A L'ATOUT, MÉFIEZ-VOUS DES COUPES !

...ou approfondir

Les enchères de Jeux & Stratégie sont basées sur la SUPER majeure cinquième - le STANDARD FRANÇAIS - de Michel Lebel

LA SÉQUENCE DU MOIS

Voici les jeux de Nord-Sud :

♠ V 7
♥ R 10 8 3
♦ A 9 5
♣ 9 7 6 2

N
O E
S

♠ A D
♥ A D V 9
♦ D V 10 6
♣ A R D

Sud est le donneur ; faites les enchères des deux joueurs, qui se déroulent dans le silence adverse.

La séquence de Michel Lebel

SUD	NORD
2 ♣	2 ♥
2 SA	3 ♣
3 ♥	5 ♥
6 ♥	passe

Commentaires

Les trois premières enchères

1 L'ouverture : 2 ♣
C'est **la seule ouverture artificielle** du **bridge standard français.** Ouvrez de 2 ♣ à partir de 23 points H ou 24 points DH.
2 La réponse : 2 ♥
Afin de ne pas élever inconsidérément le palier des enchères, j'ai adopté les réponses suivantes sur l'ouverture de 2 ♣ :
- 2 ♥ = 1 AS ROUGE (♥ ou ♦)
- 2 ♠ = 1 AS NOIR (♣ ou ♠)

3 La 2ème enchère de l'ouvreur : 2 SA
Grâce à la réponse de 2 ♥ montrant 1 As rouge, l'ouvreur peut faire la **redemande économique** de 2 SA.
ATTENTION ! La redemande de 2 SA est **forcing et illimitée.**
Une réponse de 3 ♦ aurait rendu la suite des enchères plus difficile.

La suite de la séquence

Après la redemande à 2 SA, je vous conseille de jouer le STAYMAN 4 RÉPONSES (SUPER Majeure 5ème, p. 132) et le TEXAS.
3 ♣ : c'est donc un STAYMAN
3 ♥ : quatre cartes à ♥. Contrairement à la convention BARON, **l'ouvreur n'annonce pas les ♦.**
Ayant découvert le fit 4-4 à ♥, Nord, **trop fort pour se contenter d'une manche,** annonce 5 ♥.
Avec 25 points H, Sud n'a aucune raison de refuser cette proposition.

Les conseils de Michel Lebel

- Adoptez les **nouvelles réponses** sur l'ouverture de 2 ♣.
- **Abandonnez le BARON au profit du STAYMAN,** afin de permettre à la main forte de recevoir l'entame.
- **Avec 8 points** en face d'une **ouverture forcing** à la manche, **pensez au chelem.**

PROBLÈMES

1

♠ D 4
♥ A 7 5
♦ R V 9 7 4
♣ R V 5

N
O E
S

♠ R 10 6 2
♥ R 8 6
♦ D 10 3
♣ D 10 6

Les enchères

SUD	OUEST	NORD	EST
	1 ♠	passe	passe
1 SA	passe	3 SA	passe (fin)

Note : le réveil par 1 SA montre 10 à 12 points H et une distribution régulière.
Vous jouez 3 SA en Sud. Ouest entame du 8 de ♠.

2

♠ 9 8
♥ A R D
♦ A V 10 8 3
♣ 7 6 2

N
O E
S

♠ A D 2
♥ V 7 5
♦ R 9 5
♣ A R D 5

Les enchères

SUD	NORD
1 ♣	1 ♦
2 SA	6 SA

Vous jouez 6 SA en Sud. Ouest entame du 9 de ♥.

Solutions page 74

Michel LEBEL

ECHECS



Lajos Portisch, le modèle hongrois

Né en 1937, devenu Grand-maître en 1961, Lajos Portisch est classé depuis trente ans dans les quinze premiers mondiaux, et il compte plus d'une vingtaine de premières places dans les tournois internationaux.

Il se qualifia pas moins de huit fois parmi les candidats au Championnat du Monde. Cette régularité, due à une rare persévérance, en a fait un modèle pour tous les joueurs hongrois, et les grands maîtres magyars comme Sax, Ribli ou Pinter avouent lui devoir beaucoup.

Sa préparation méticuleuse en fait un adversaire redoutable dans les ouvertures. En milieu de partie, le jeu de Portisch se caractérise par son classicisme, qui transparaît dans la fidélité au plan choisi, et dans son refus des turbulences tactiques si elles ne sont pas indispensables.

Physiquement, Portisch ne laisse pas d'impressionner. Il semble sans nerfs. Pendant une partie de tournoi, il porte le masque de l'impassibilité totale, qu'il soit en passe de donner le mat, ou d'être mat lui-même.

PARTIE COMMENTÉE

Sousse, 1967
Blancs : Portisch
Noirs : Larsen
Défense Vieille-Indienne

1.Cf3 d6 2.d4 Fg4 3.c4 g6
L'échange en f3 est possible, les blancs ayant alors le choix entre 4.exf3 pour, ensuite, faire pression sur la colonne e, ou bien 4.gxf3 qui renforce le contrôle du centre.

4.Db3 Dc8 5.h3 Fxf3 6.Dxf3
Un choix sobre, laissant les blancs avec le léger avantage de la paire de Fous.

6...Fg7 7.e3 Cf6 8.Cc3 0-0 9.g3 Cbd7 10.Fg2 c6 11.0-0 e5 12.d5
Portisch a une prédilection pour l'avantage d'espace et transpose bien volontiers dans une structure de pions bloqués, de type "est-indien".

12...cxd5 13.cxd5
13.Cxd5? laissait le pion c4 en prise.

13...Ce8
13..Dc4 puis 14...Tfc8 aurait donné aux noirs un jeu plus actif qu'avec le retrait choisi.

14.e4 f5 15.h4!
Petite surprise : le Fou de cases blanches va pouvoir agir sur la diagonale h3-c8.

15...Dc4 16.h5! fxe4 17.Dd1!
Beaucoup plus ambitieux que 17.Dxe4, le coup du texte entend profiter de l'affaiblissement des protections du Roi noir.

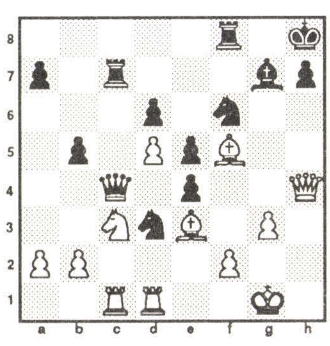
17...gxh5
Sur 17...Cef6 Portisch voulait poursuivre par 18.h6 Fh8 19.Fh3, où le Fou de cases blanches devient un poison pour le camp adverse.

18.Dxh5 Cef6 19.Dh4 Cc5
Et non 19...Cxd5? 20.Fxe4! avec les menaces 21.Fxd5+ et 21.Fxh7+ suivi de 22.Dxc4.

20.Fe3! Tac8
A nouveau la prise en d5 était suicidaire : 20...Cxd5 21.Cxd5 Dxd5 22.b4!, et un départ du Cavalier autorise l'attaque double 23.Fxe4.

21.Tfd1 Rh8
Une perte de temps. 21...a5 ou 21...Db4 se seraient révélés plus utiles.

22.Fh3 Tc7 23.Ff5 b5 24.Tac1 Cd3



25.Ce2!
Avec ce pseudo-sacrifice de qualité, Portisch va obtenir l'une de ses armes favorites en milieu de partie : la Tour en septième rangée.

25...Cxc1 26.Txc1 Dxe2 27.Txc7
Avec la menace 28.Txg7 Rxg7 29.Fh6+ puis 30.Fxf8 et la chute du Cavalier f6.

27...Tg8
Les noirs ne se doutent pas de ce qui va suivre, sinon ils auraient accepté une finale inférieure avec 27...Dd1+ 28.Rh2 Dh5.

28.Txg7!!
Quand même !

28...Dd1+ 29.Rh2 Rxg7 30.Dg5+ Rf7 31.Fe6+ Re8 32.Dxf6!
Portisch évente le dernier piège : 32.Fxg8? Cg4+! 33.Rh3 Dh1+ 34.Rxg4 Df3+ 35.Rh4 Dh1+ 36.Rg4 Df3+ et les noirs font nulle par échec perpétuel.

32...Dh5+ 33.Fh3 Dg6
La seule résistance possible consiste à entrer dans cette finale perdante.

34.Dxg6
Vient maintenant la phase d'exécution technique. Elle sera impeccable, le Hongrois activant au mieux ses Fous.

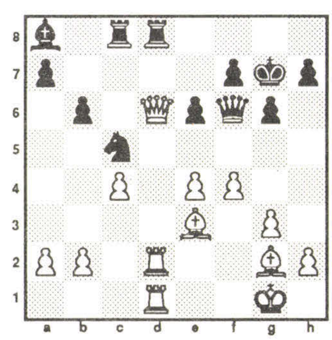
34...hxg6 35.Fxa7 Re7 36.a3 Th8 37.Fe3 Rf6 38.Rg2 Th7 39.Fc8 Tc7
Même avec 39...Th8 40.Fd7 Tb8 les noirs n'auraient pu contenir l'aile-Dame car la manoeuvre 41.Fc6 suivi de 42.Fa7 assure le gain du pion b5. La poussée b5-b4 se heurte, elle, à a3-a4 et une montée imparable du pion.

40.Fa6 Tc2 41.b4! Tc3 42.Fxb5 Txa3 43.Fc6! Abandon.
Le pion b4, soutenu par les Fous, est trop puissant.

Jouez comme... Lajos Portisch !

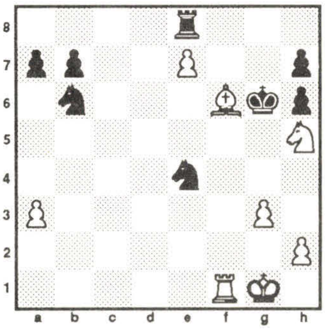
EXERCICES

1 Comment Portisch provoqua-t-il l'abandon ? (Portisch-Zuidema, 1963)



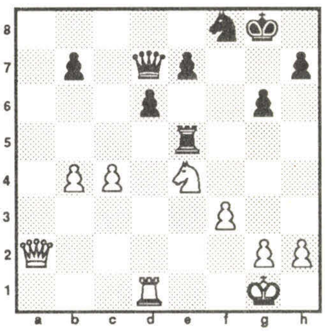
Les blancs jouent et gagnent.

2 Il s'agit de prendre un avantage matériel décisif. Comment Portisch s'y prit-il ? (Portisch-Padevsky, 1959)



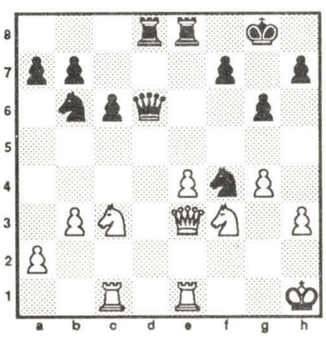
Les blancs jouent et gagnent.

3 Là, c'est un pion capital qui tombe dans l'escarcelle du Hongrois. Lequel ? (Portisch-Larsen, 1977)



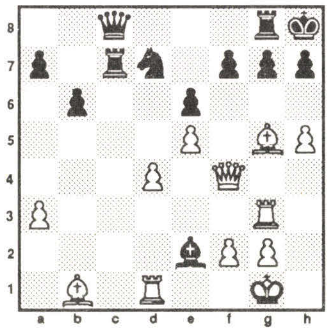
Les blancs jouent et gagnent (un pion).

4 Le Cavalier noir s'est aventuré en f4. Pourquoi fut-ce imprudent ? (Portisch-Szallai, 1953)



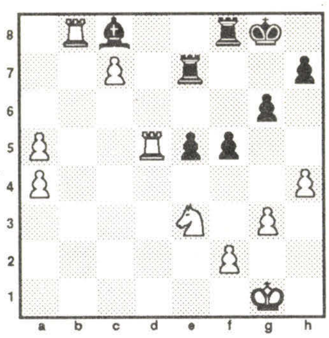
Les blancs jouent et gagnent.

5 Les vertus de l'attaque double... J'en ai trop dit ! (Portisch-Kortchnoï, 1985)



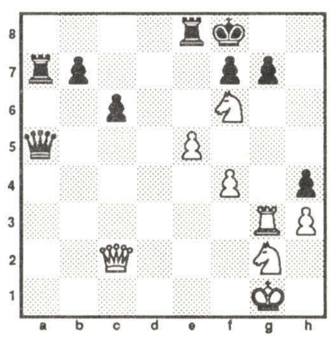
Les blancs jouent et gagnent.

6 Trouvez l'exploitation, nette et sans bavure, que Lajos Portisch fit de son pion avancé. (Portisch-Radulov, 1977)



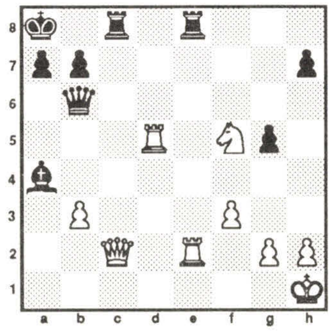
Les blancs jouent et gagnent.

7 Deux pièces blanches sont attaquées. Il ne s'agit pas de perdre du temps... (Portisch-Larsen, 1977)



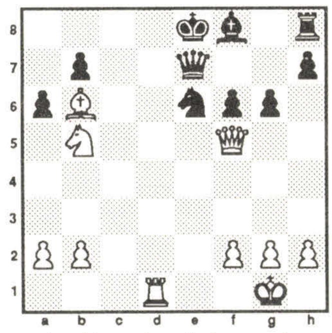
Les blancs jouent et gagnent.

8 Portisch assena ici un coup à ne pas jouer contre un cardiaque ! (Teschner-Portisch, 1969)



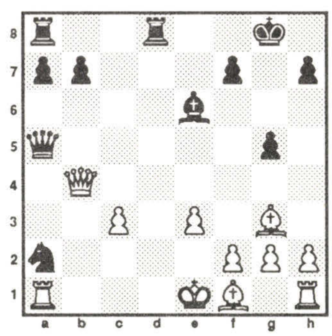
Les noirs jouent et gagnent.

9 Un tel retard de développement doit être puni ! (Portisch-Bronstein, 1969)



Les blancs jouent et gagnent.

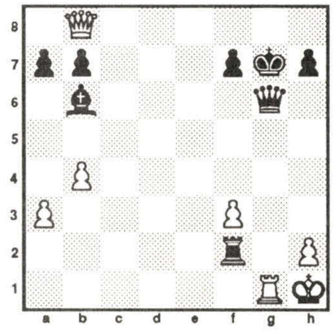
10 Les blancs imaginaient naïvement un échange de Dames... (Suba-Portisch, 1984)



Les noirs jouent et gagnent.

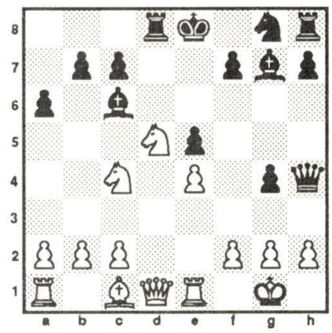
J & S a traité de l'initiation aux Échecs dans les numéros 26 à 30. Pour vous les procurer, reportez-vous à la page 71.

11 Cruelle désillusion pour les blancs, qui pensaient capturer la Dame. Pourquoi, au fait ? (Miles-Portisch, 1982)



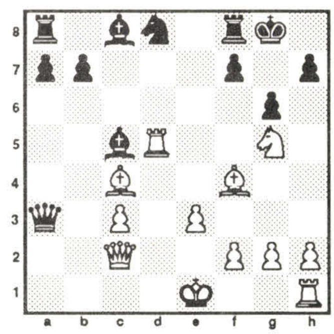
Les noirs jouent et gagnent.

12 Quelle est la victime choisie par Portisch ? Tout est là. (Kortchnoï-Portisch, 1968)



Les noirs jouent et gagnent.

13 Une fois n'est pas coutume, c'est le Roi ayant roqué qui est le moins en sécurité ! (Portisch-Berger, 1964)



Les blancs jouent et gagnent.

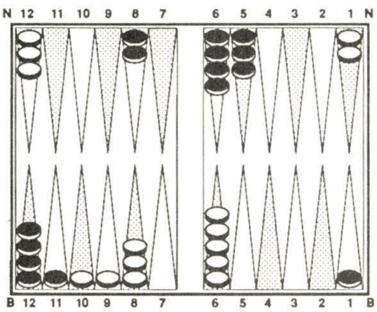
Solutions pages 74 et 75

Nicolas GIFFARD

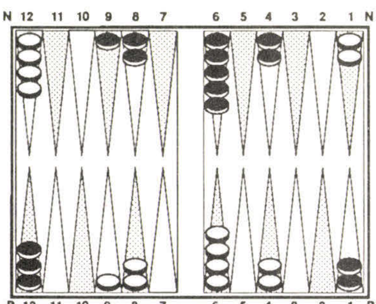
Testez-vous

Voici 9 exercices de difficulté croissante, portant sur différents domaines...

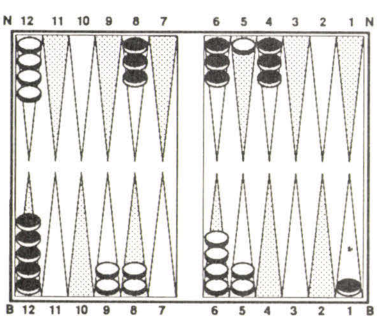
EXERCICES



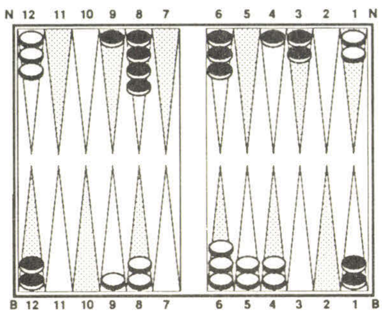
1 Blanc joue 5-3



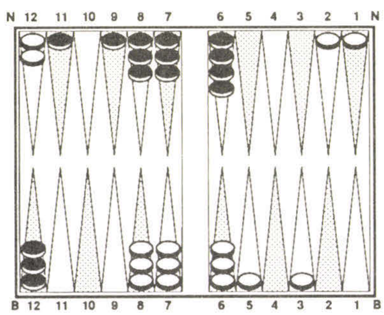
2 Blanc joue 6-2



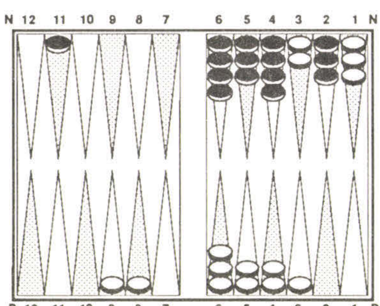
3 Blanc joue 5-2



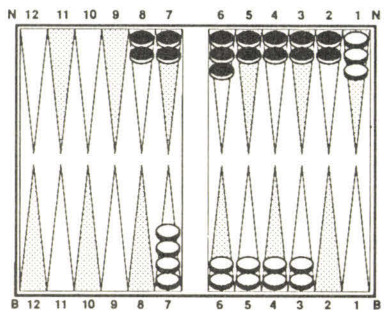
4 Blanc joue 6-2



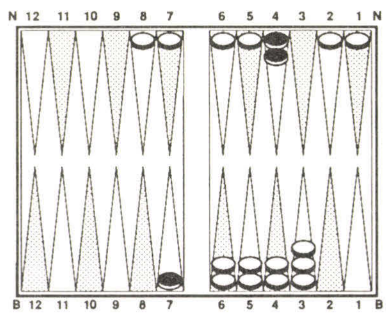
5 Blanc joue 4-3



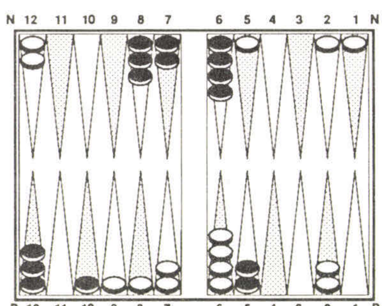
6 Blanc joue 6-2



7 Blanc joue 1-1



8 Blanc joue 4-3



9 Blanc joue 4-2

Réponses page 75

J & S a traité de l'initiation au backgammon dans le numéro 46. Pour vous le procurer, voir en page 71.

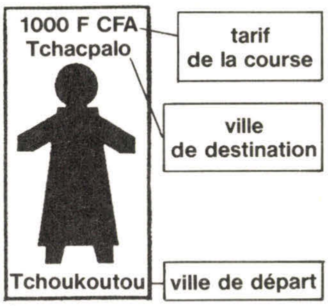
Benjamin **HANNUNA**

Taxi-brousse

Remplis ton taxi, et va vite à Yara-Nogou, mon frère... ... sans te faire marabouter !

MATÉRIEL

— 6 pions taxi
— 1 dé à 6 faces
— 85 jetons passagers
— 30 jetons marchandises
— 12 jetons "noix de kola"
— 6 jetons "fétiche"
— 6 fiches "taxi-brousse"
— des pièces de 100 F CFA, des billets de 500, 1000 et 5000 F CFA (le tout peut être remplacé par des billets de Monopoly).



Jeton passager

PRINCIPE

Chaque joueur possède un taxi-brousse et cherche à gagner beaucoup d'argent. Le gagnant sera le premier à rallier la capitale, Tchoukoutou, avec une somme de 30 000 francs CFA, permettant l'achat d'un véhicule neuf, un vrai minibus Toyota fabriqué au Nigeria dans les usines Peugeot avec des pièces Mercedes d'origine importées directement du Liban, pour remplacer la vieille 404 bâchée, série spéciale "El Hadj".

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit 5 000 F CFA de la banque, un pion et la fiche "Taxi-brousse" correspondante. Il pose la fiche devant lui, sans passager ni marchandises. Il lance ensuite le dé et place le pion représentant son taxi sur la ville portant le numéro indiqué (de 1 à 6, inscrit dans un carré).

Les jetons passagers sont empilés, face cachée, sur les emplacements figurant à côté de leur ville de départ. Au premier tour, les joueurs peuvent, avant de partir, prendre des passagers, comme indiqué plus loin. On joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉPLACEMENT

Le joueur lance un dé et déplace son taxi-brousse du nombre de cases indiquées, si celui-ci est compris entre 1 et 5. Un 6 indique une panne, et le taxi passe son tour. Pour les taxis gâtés ou maraboutés (voir infra), ce sont le 5 et le 6 qui indiquent une panne.

Si le taxi se trouve au départ dans une ville, le joueur doit indiquer avant de lancer le dé dans quelle direction il va partir.

S'il ne compte pas s'arrêter dans la ville la plus proche, le joueur doit également préciser avant de lancer le dé quelle route il empruntera pour sortir de la ville. S'il ne l'a pas fait, il devra obligatoirement s'arrêter en ville.

Le taxi se déplace obligatoirement du nombre total de cases indiquées par le dé (sauf s'il arrive dans une ville, voir infra). En dépensant une noix de kola, le joueur peut déplacer son taxi d'une case supplémentaire.

Un taxi qui arrive dans une ville doit obligatoirement s'arrêter s'il y a à bord un passager s'y rendant. Si aucun passager ne va dans cette ville, et si le joueur a précisé avant le jet de dé quelle direction il comptait prendre, le taxi peut poursuivre sa route.

Il est interdit de faire demi-tour sur une route, et les pions taxi doivent donc être posés de manière à bien indiquer la direction suivie. Cependant, un joueur qui s'est arrêté dans une ville peut au tour suivant la quitter par la route par laquelle il y est arrivé.

TRANSPORT DE PASSAGERS

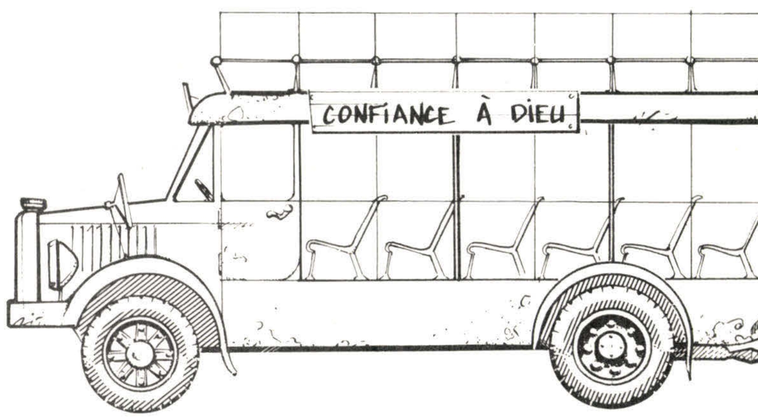
Prise en charge

Un taxi qui arrive dans une ville dépose les passagers arrivés à destination. Au tour suivant, avant de se déplacer, il peut prendre en charge de nouveaux passagers. Pour cela, le joueur prend un à un des jetons passagers sur la pile située à côté de la ville. Sur chaque jeton sont indiqués la ville de destination et le tarif de la course.

Chaque fois qu'il tire un pion, le joueur choisit immédiatement s'il le prend dans son taxi ou le rejette dans le pot. S'il le prend, il le place sur sa fiche "taxi-brousse".

Le joueur peut tirer au maximum autant de jetons qu'indiqué sur la case ville, dans un carré (6 à Tchoukoutou, 3 à Yara-Nogou...). Il cesse de tirer des jetons dès qu'il a atteint ce nombre, ou plus tôt si son taxi est plein ou s'il n'y a plus de jetons disponibles.

Si le taxi tombe en panne au moment de quitter la ville, il ne pourra pas reprendre de passagers au tour suivant avant de lancer de dé.



Tarif et paiement

Lorsqu'un taxi s'arrête dans une ville, les passagers dont c'est la destination finale en descendent immédiatement. La banque paye au joueur le prix des voyages, indiqué sur les jetons passagers, qui sont remis sous la pile de leur ville de départ.

Passagers spéciaux

Les touristes (blancs) sont des passagers comme les autres, mais paient pour un même déplacement un prix supérieur à celui payé par les passagers normaux (noirs).

Les policiers ne paient pas. De plus, un taxi qui prend un policier est obligé de se diriger ensuite par le plus court chemin vers sa ville de destination. Un taxi qui a déjà un policier à son bord ne peut en prendre un autre que s'ils vont exactement dans la même direction.

CASES SPÉCIALES

Marché

Sur les cases marché, on peut vendre ou acheter diverses productions locales, aux prix indiqués sur la case. On ne peut, à chaque tour de jeu, effectuer de transactions que sur 3 jetons, représentant obligatoirement des marchandises différentes (3 achats, 3 ventes, 2 achats et 1 vente, 1 achat et 2 ventes). Lorsque tous les jetons correspondant à une marchandise sont déjà en possession des joueurs, celle-ci ne peut plus être achetée.

Les marchandises achetées sont placées sur le taxi, les marchandises vendues sont rendues à la banque contre paiement du prix.

Les noix de kola sont vendues par lots de 2. Ce sont les seules marchandises qui ne peuvent pas être revendues au marché, mais on peut éventuellement en vendre aux autres joueurs en cas de rencontre. Elle ne sont pas non plus placées sur le taxi, mais posées à côté de celui-ci. Elles ne comptent donc pas dans le remplissage du taxi.

Barrière

Un joueur qui se trouve sur une case "barrière" peut, avant de lancer le dé pour son déplacement, payer une certaine somme au douanier, policier ou militaire de service. Selon la somme versée et le résultat du dé, il pourra partir ou devra rester un tour supplémentaire sur cette case.

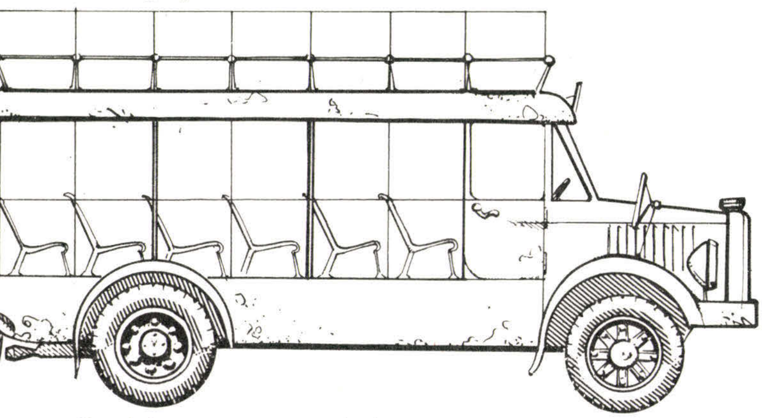
F.A.P. (*)	Dés pour partir
0	1,2
500	1, 2, 3
1000	1, 2, 3, 4
1500	1, 2, 3, 4, 5

(*) Frais d'Accélération de Procédure

Au tour suivant, le joueur peut relancer le dé dans les mêmes conditions, en conservant le bénéfice des sommes versées, précédemment, ou compléter la somme initialement versée de manière à améliorer ses chances.

Une somme de 3 000 F CFA permet de repartir normalement, le joueur n'étant immobilisé que s'il fait un 6 et tombe en panne, auquel cas il se retrouvera face au même problème au tour suivant.

De plus, et indépendamment de ce qui précède, tout taxi en surcharge qui s'arrête à une bar-



rière doit payer une amende de 1 000 F CFA.

Éléphants

Lorsqu'un taxi s'arrête sur une case "éléphants", il doit passer un tour, en attendant que le troupeau ait traversé la route. Le joueur reçoit de la banque un pourboire exceptionnel de 2 000 F CFA par touriste se trouvant dans le taxi.

Un touriste ne verse de pourboire qu'une seule fois. Si le taxi rencontre de nouveau des éléphants avant d'avoir déposé un touriste à destination, celui-ci ne paiera plus de pourboire.

Guerre tribale

Une rivalité ancestrale oppose depuis la nuit des temps la tribu des Bougui-Wougui à celle des Kali-Yougas. Un passager du taxi, tiré au sort, est tué par une flèche perdue. Cela se reproduit au tour suivant si le taxi tombe en panne.

Si le chauffeur du taxi est maraboute, deux passagers sont tirés au sort et tués.

Féticheur

Le propriétaire du taxi peut jeter un sort à un autre joueur ou faire annuler le sort dont il est victime.

• Pour 1 000 F CFA, une chèvre et une noix de kola, on peut marabouter le moteur d'un taxi adverse. Un jeton fétiche est posé sur le moteur du taxi. Le taxi tombera désormais en panne à chaque 5 ou 6, jusqu'à ce qu'il soit démaraboute.

• Pour 1 000 F CFA, une pintade et une noix de kola, on peut marabouter le chauffeur d'un taxi adverse. Un jeton fétiche est posé sur la cabine du taxi. Le nombre de passagers pouvant être pris en charge dans chaque ville par ce taxi est diminué de 1 jusqu'à ce qu'il ait été démaraboute.

• Pour faire annuler un sort dont on est victime, il faut payer le même tarif que pour le lancer. Un joueur ne peut pas faire annuler un sort jeté sur un autre joueur. Chaque taxi ne peut être victime que d'un sort de chaque catégorie en même temps. Lorsqu'il n'y a plus de jetons "fétiche" disponibles, on ne peut plus lancer de sort.

Forêt sacrée

Chacun sait pourtant qu'il ne faut jamais s'arrêter dans une forêt sacrée ! Le joueur lance le dé, et s'il tire un 5 ou un 6, l'un de ses passagers tiré au sort ressent l'appel du Vaudou et s'enfuit dans la forêt en poussant de grands cris. Si le chauffeur est victime d'un mauvais sort, il n'est même pas nécessaire de lancer le dé. Si, au tour suivant, le taxi tombe en panne, on relance le dé.

Spécialiste Pijot

L'arrêt sur cette case permet à un joueur dont le taxi est "présentement gâté" de le faire réparer pour 2 000 F CFA. Le taxi pourra alors, dès le tour suivant, se déplacer normalement. Cela ne marche pas si le taxi est maraboute.

Gnama Gnama

Le joueur lance le dé pour déterminer quel événement se produit.

1 - "Le moteur, il est gâté." Le taxi tombera désormais en panne sur 5 ou 6, jusqu'à ce qu'il s'arrête chez un spécialiste Pijot pour réparation.
2 - Accident. Le taxi est renversé et deux passagers, tirés au sort, sont tués. De plus, le taxi tombera en panne sur 5 ou 6, jusqu'à ce qu'il s'arrête chez un spécialiste Pijot.
3 - Brochette. Payez 500 F CFA.
4 - Vous écrasez une chèvre. Vous devez payer 2 000 F CFA pour obtenir un arrangement et ne pas être égorgé sur le fétiche du village.
5 - Crise de palu. Passez un tour.
6 - Coup d'État. Les militaires tirent sur tout ce qui bouge. Tous les passagers des taxis qui se trouvent sur une case "barrière" ou s'y arrêteront dans le tour qui vient sont tués.

CHARGEMENT DES TAXIS

Les cartons "taxi" contiennent 21 cases qui peuvent être occupées par des passagers, par leurs bagages ou par des marchandises appartenant au chauffeur. Un jeton "marchandise" occupe une case, un jeton "passager" deux cases. Les marchandises comme les passagers peuvent être installées aussi bien à l'intérieur du taxi que sur le toit.

RENCONTRES

Lorsque deux taxis se trouvent présentement sur la même case, y compris en ville, les joueurs peuvent s'échanger ou se vendre passagers et marchandises, au prix de leur choix.

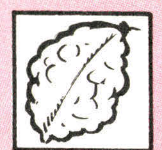
TIRAGE AU SORT DE PASSAGERS

Lorsqu'on doit tirer au sort un ou plusieurs des passagers d'un taxi, les jetons "passagers" sont placés face cachée sur un coin de la table et un joueur innocent prend au hasard le nombre de jetons concernés. Comme ceux posés à destination, les jetons des passagers tués ou abandonnés en cours de route sont remis dans la pile de leur ville de départ.

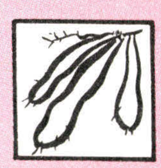
Bruno FAIDUTTI

Lexique

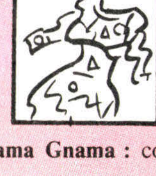
• **Noix de kola :** de couleur verte ou rose, d'un goût proche de celui du navet, la noix de kola est consommée dans toute l'Afrique et permet de rester éveillé ou de gagner un peu de tonus.



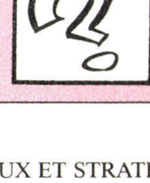
• **Ignames :** aliment de base de l'Afrique de l'Ouest, c'est un tubercule similaire à la patate douce, consommé sous la forme de purée (foufou) ou de frites (koliko).



• **Pagne :** tissu africain fabriqué en Hollande ou en Grande-Bretagne (allez savoir pourquoi).



• **Gnama Gnama :** complication.



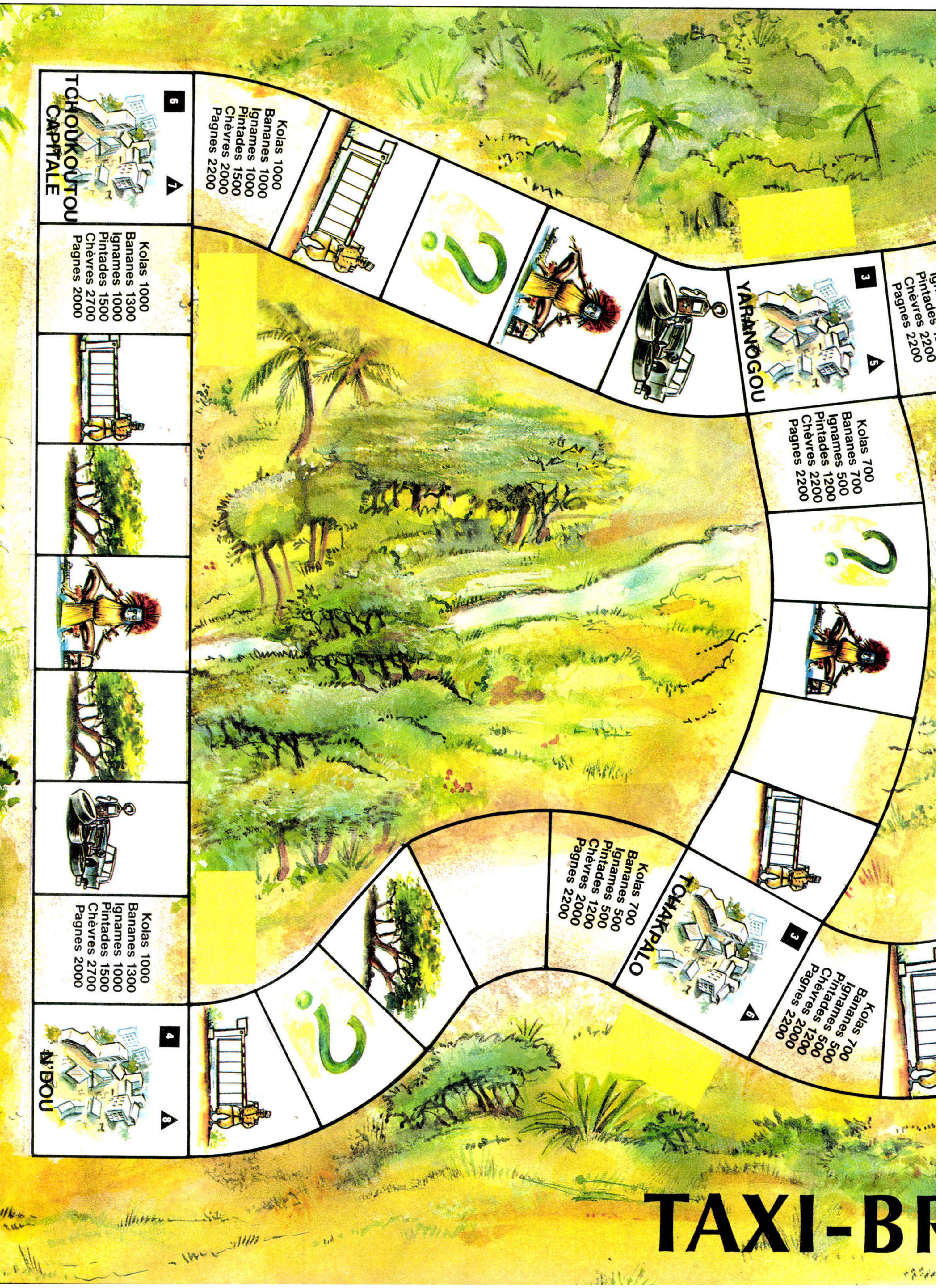
JEUX & STRATÉGIE

vous propose de jouer à :

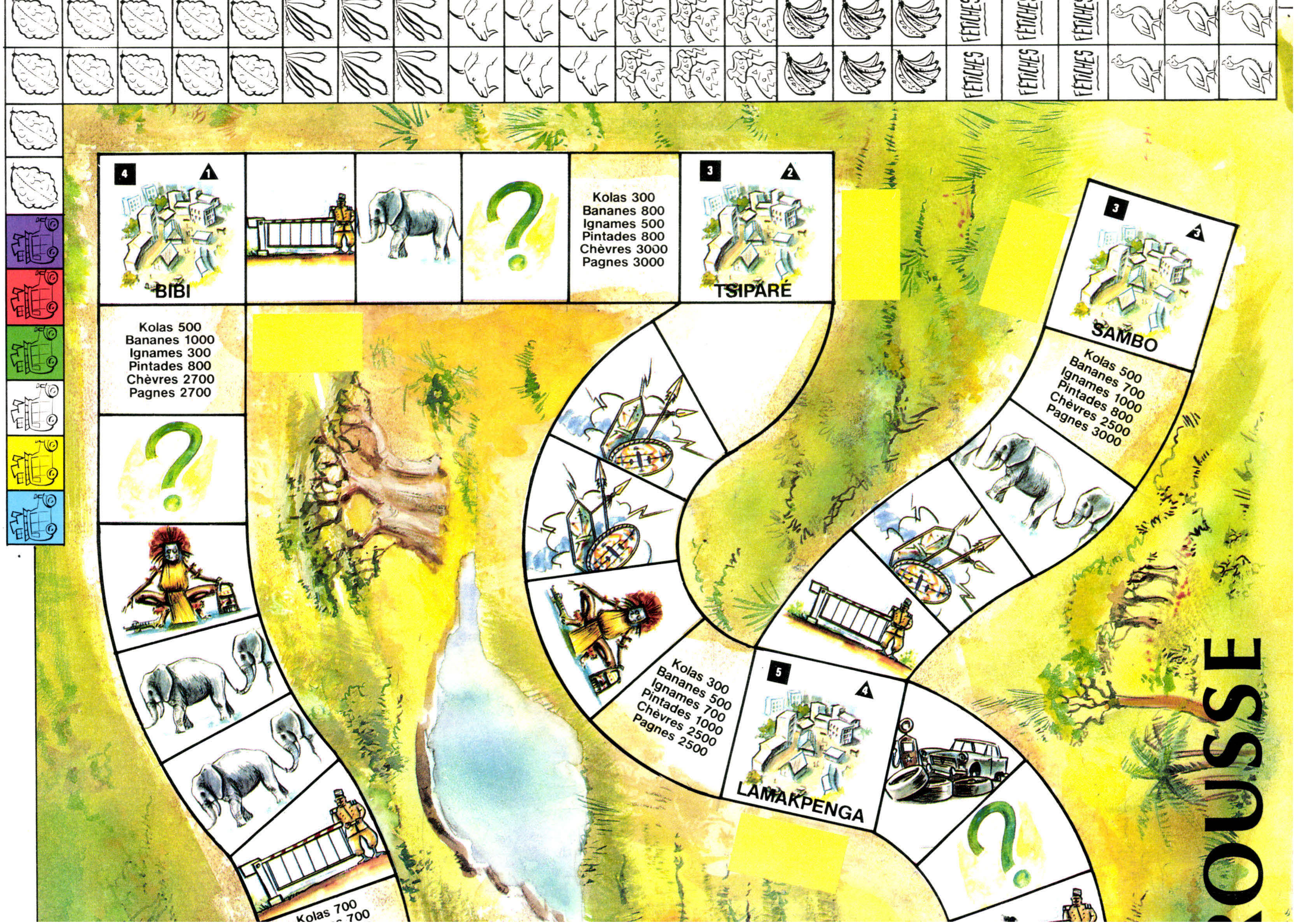
TAXI-BROUSSE



TAXI-BR

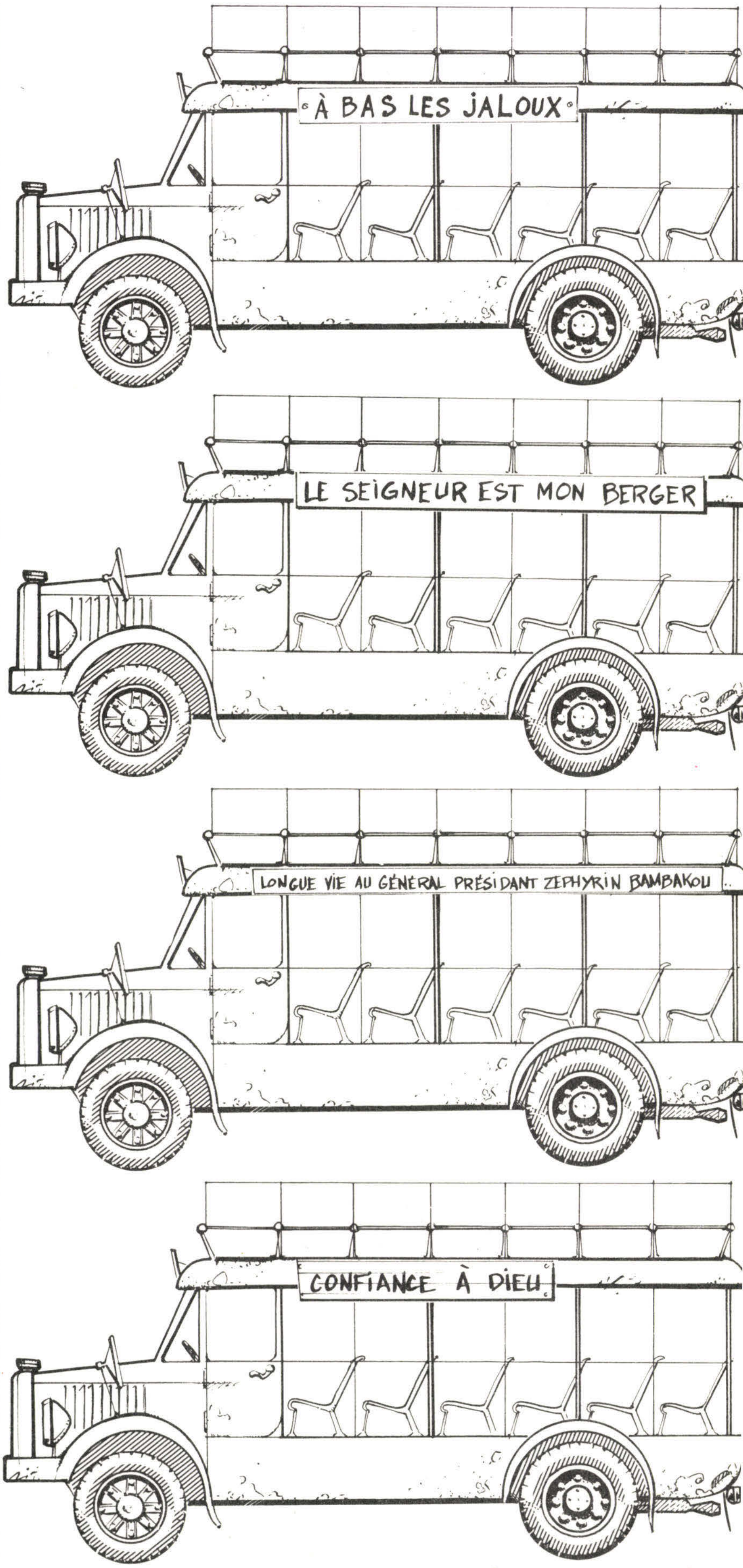


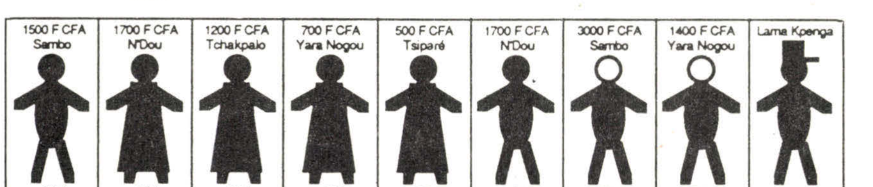
6
TCHOUKOUTOU CAPITALE
7
Kolas 1000
Bananes 1000
Ignames 1000
Pintades 1500
Chèvres 2000
Pagnes 2200
Kolas 1000
Bananes 1300
Ignames 1000
Pintades 1500
Chèvres 2700
Pagnes 2000
3
YARANOGOU
5
Chèvres 2200
Pagnes 2200
Kolas 700
Bananes 700
Ignames 500
Pintades 1200
Chèvres 2200
Pagnes 2200
3
TCHAKPALO
6
Kolas 700
Ignames 500
Pintades 1200
Chèvres 2000
Pagnes 2200
Kolas 700
Bananes 500
Pintades 1200
Chèvres 2000
Pagnes 2200
Kolas 1000
Bananes 1300
Ignames 1000
Pintades 1500
Chèvres 2700
Pagnes 2000
4
N'DOU
8



BIBI
Kolas 500
Bananes 1000
Ignames 300
Pintades 800
Chèvres 2700
Pagnes 2700
Kolas 300
Bananes 800
Ignames 500
Pintades 800
Chèvres 3000
Pagnes 3000
TSIPARÉ
SAMBO
Kolas 500
Bananes 700
Ignames 1000
Pintades 800
Chèvres 2500
Pagnes 3000
Kolas 300
Bananes 500
Ignames 700
Pintades 1000
Chèvres 2500
Pagnes 2500
LAMAKPENGA
Kolas 700
FETICHES
FETICHES
FETICHES
ROUSSE


500 F CFA Yara Nogou houkoutou
1000 F CFA Tchakpalo Tchoukoutou
700 F CFA N'Dou Tchoukoutou
1200 F CFA Bibi Tchoukoutou
1700 F CFA Tsiparé Tchoukoutou
1500 F CFA Lama Kpenga Tchoukoutou
2000 F CFA Sambo Tchoukoutou
500 F CFA Yara Nogou houkoutou
1000 F CFA Tchakpalo Tchoukoutou
700 F CFA N'Dou Tchoukoutou
1200 F CFA Bibi Tchoukoutou
1700 F CFA Tsiparé Tchoukoutou
1500 F CFA Lama Kpenga Tchoukoutou
2000 F CFA Sambo Tchoukoutou
500 F CFA Tsiparé houkoutou
1400 F CFA N'Dou Tchoukoutou
Tchakpalo Tchoukoutou
Bibi Tchoukoutou
700 F CFA Tchoukoutou N'Dou
1700 F CFA Bibi N'Dou
1500 F CFA Tsiparé N'Dou
000 F CFA ama Kpenga N'Dou
1500 F CFA Sambo N'Dou
1000 F CFA Yara Nogou N'Dou
500 F CFA Tchakpalo N'Dou
1000 F CFA Yara Nogou N'Dou
1500 F CFA Sambo N'Dou
2000 F CFA Lama Kpenga N'Dou
Bibi N'Dou
500 F CFA N'Dou Tchakpalo
1000 F CFA Tchoukoutou Tchakpalo
1200 F CFA Bibi Tchakpalo
1000 F CFA Tsiparé Tchakpalo
500 F CFA Lama Kpenga Tchakpalo
500 F CFA Yara Nogou Tchakpalo
000 F CFA Sambo Tchakpalo
Sambo Tchakpalo
500 F CFA Sambo Lama-Kpenga
500 F CFA Tsiparé Lama-Kpenga
1000 F CFA Bibi Lama-Kpenga
1000 F CFA Yara Nogou Lama-Kpenga
500 F CFA Tchakpalo Lama-Kpenga
000 F CFA N'Dou ama-Kpenga
500 F CFA Sambo Lama-Kpenga
500 F CFA Tsiparé Lama-Kpenga
1500 F CFA Tchoukoutou Lama-Kpenga
1000 F CFA Yara Nogou Lama-Kpenga
500 F CFA Tchakpalo Lama-Kpenga
2000 F CFA Bibi Lama-Kpenga
000 F CFA N'Dou ama-Kpenga
Yara Nogou Lama-Kpenga
1500 F CFA Yara Nogou Sambo
1500 F CFA N'Dou Sambo
1500 F CFA Bibi Sambo
1000 F CFA Tsiparé Sambo
500 F CFA Lama Kpenga Sambo
2000 F CFA houkoutou Sambo
2000 F CFA Tsiparé Sambo
Tchakpalo Sambo
500 F CFA Bibi Tsiparé
1700 F CFA Tchoukoutou Tsiparé
500 F CFA Lama Kpenga Tsiparé
1000 F CFA Sambo Tsiparé
1200 F CFA Yara Nogou Tsiparé
1000 F CFA Tchakpalo Tsiparé
3500 F CFA Tchoukoutou Tsiparé
Yara Nogou Tsiparé
500 F CFA Tchoukoutou Yara-Nogou
700 F CFA Bibi Yara-Nogou
1200 F CFA Tsiparé Yara-Nogou
1000 F CFA ama Kpenga Yara-Nogou
1500 F CFA Sambo Yara-Nogou
1000 F CFA N'Dou Yara-Nogou
500 F CFA Tchakpalo Yara-Nogou
N'Dou Yara-Nogou
1200 F CFA Tchoukoutou Bibi
1000 F CFA Lama Kpenga Bibi


À BAS LES JALOUX
LE SEIGNEUR EST MON BERGER
LONGUE VIE AU GÉNÉRAL PRÉSIDANT ZEPHYRIN BAMBAKOU
CONFIANCE À DIEU


1500 F CFA Sambo Bibi
1700 F CFA N'Dou Bibi
1200 F CFA Tchakpalo Bibi
700 F CFA Yara Nogou Bibi
500 F CFA Tsiparé Bibi
1700 F CFA N'Dou Bibi
3000 F CFA Sambo Bibi
1400 F CFA Yara Nogou Bibi
Lama Kpenga Bibi

SCRABBLE®

Rallongez 90 (suite)

Dans les deux rubriques précédentes, nous avons listé les nouveautés parmi les rallonges initiales en une lettre ; voyons maintenant les nouvelles rallonges finales en une lettre.

ABEILLE**R,e**
ABOYE**E**
ABRI**A,E**
ABSINTHE**E**
ACABIT**S**
ACCORE**E,R,Z**
ACCU**L**
ACHOPPE**E**
ACTE**R,Z**
ACTIVANT**E,S**
ADO**N**
ADON**C**
AFFABULE**E**
AGENT**E**
AGI**E**
AIRE**E**
ALCOOLAT**E**
ALE**M**
ALMANDIN**E**
AMANDE**E**
ANA**S**
ANE**E,L**
ANON**A**
ANTIGANG**S**
AOUTE**R,Z**
APANAGE**A,E,R,Z**
APANAGER**E**
API**S**
ARLEQUIN**E**
ASEXUE**L,le**
ASPIRAI**L**
ASSE**C**
ASTI**C**
ATERMOYE**E**
ATTIFE**T**
AUBIN**A,E**
AUDIT**A,E**
AUGURAT**S**
AUNE**R,Z**
BABOUIN**E**
BACHOTE**E**
BADAUD**A**
BADAUDE**R,Z**
BALADIN**E**
BAMBIN**E**
BAMBOULA**S**
BANDANT**E,S**
BANQUE**E**
BAQUET**A,E**
BARDA**F**
BARDASSE**E,R,Z**
BAROUD**A,E**
BARRIT**S**
BASQUE**T**
BASTE**R,Z**
BATELE**E**
BAUGE**A,E,R,Z**
BAVOCHE**E**
BELE**E**
BEN**E,S**
BENZOL**E,e**
BERCANT**S**
BESACIER**E**
BETIFIE**E**
BETISE**R,Z**
BEURRIER**E**
BIBELOT**A,E**
BISTROT**E**
BITTE**E,Z**
BLEMI**E**
BLETS**A,E**
BLETTI**E**
BONDE**R,Z**
BORD**J**
BOULE**E**
BOURRELE**R,Z**
BOURRIN**E**
BOUSE**E,R,Z**
BOUVET**A,E**
BRACONNE**E**
BRADE**L**
BRAME**E**
BRAN**D**
BRASQUE**E,R,Z**
BRIGAND**A,E**
BROCANTE**E**
BRUISSE**R**
BRUITE**E**
BULLE**R,Z**
BURATIN**E**

LE COIN DU STRATEGE

Vous allez prendre la place de Michel Duguet, ex-champion du Monde, dans cette partie qui l'oppose à Jean-François Deron. Munissez-vous d'un cache que vous descendrez progressivement ; vous découvrirez à chaque fois votre tirage puis, à la ligne suivante, le coup joué, celui de l'adversaire, et les commentaires éventuels...

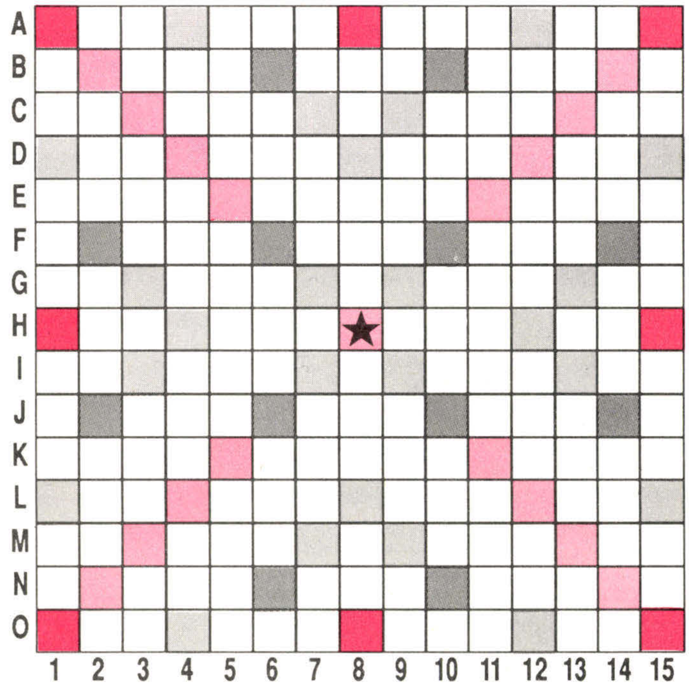
M. DUGUET	Cumul	J.-F. DERON	Cumul
E E I N V S A VESANIE? H4, 78	78	ECOULAIS, 6A, 68	68
ou AVINEES, VANISEE...			
B E I N R R T TURBINER, D5, 76	154	CAVA, 13C, 29	97

M. DUGUET	Cumul	J.-F. DERON	Cumul
A G K H N T U KHAGNE, A1, 63	217	SE, 7A, 26	123
T U + D E P H U PEUH, 10G, 17	234	MAJOR, F5, 13	136
Il vaut mieux jouer EH, 14E, 31, d'autant plus que l'adversaire peut avoir un L pour PEUHL.			
D E T U + R L L LUT, I3, 11	245	Rejet	136
A quoi bon condamner 2 places pour en ouvrir une avec ELUT ou PLUT ? RELUT, K8, 20 est sûrement meilleur.			
D E R L + E L O DER, 2H, 10	255	ESTI(V)EE, K1, 67	203
Puisqu'on ne peut pas tout fermer, autant faire des points avec HEREDO, 2A, 24 ou DROLE, K7, 22.			
E L L O + D T Z ZEND, 10B, 34	289	DRU, J6, 17	220
Bon coup, qui n'ouvre rien et conserve une voyelle.			
L L O T + F M S FLOT, K9, 24	313	ENTAT, 1K, 18	238
M L S + A E F N FLETS, 12H, 24	337	FLUX, H12, 48	286
Un joli coup ferme toute la partie droite de la grille. CAVALAMES, 13C, 26 !			
A M N + I I Y E AY, 14E, 67	404	KAWI, 1A, 23	309
E I I M N + B E BIENS, L8, 28	432	REME(D)IA, M3, 77	386
BENIE, L6, 33 rapporte 5 points de plus sans gros inconvénient.			
M I E + G O S U GOUMS, 15A, 33	465	SONO, E1, 27	386
Le Q n'étant pas encore sorti, il vaut peut-être mieux garder le dernier U avec SMOG, E1, 29.			
I E AI, B1, 14	479 + 11 490		– 11 375

CODIFICATION DE LA GRILLE

Les lignes du scrabblier sont codées par des lettres de A à O, et les colonnes par des numéros de 1 à 15. La position d'un mot est déterminée par les coordonnées de sa première lettre : si la ligne est indiquée d'abord, le mot est horizontal, et il est vertical si c'est le numéro qui apparaît en premier lieu.

- lettre double
- lettre triple
- mot double
- mot triple
- ? joker



N.B. : Ne sont admis dans cette rubrique que les mots figurant dans l'Officiel du Scrabble.

ENTRAINEZ-VOUS

Pour rejouer cette partie, munissez-vous d'un cache que vous ferez glisser toutes les 3 minutes (temps de compétition), de façon à faire apparaître à chaque ligne le nouveau tirage et la solution du coup précédent. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent ; le signe - indique que ce reliquat a été rejeté.

Partie jouée au club de Villeneuve-le-Roi, le 07-03-90

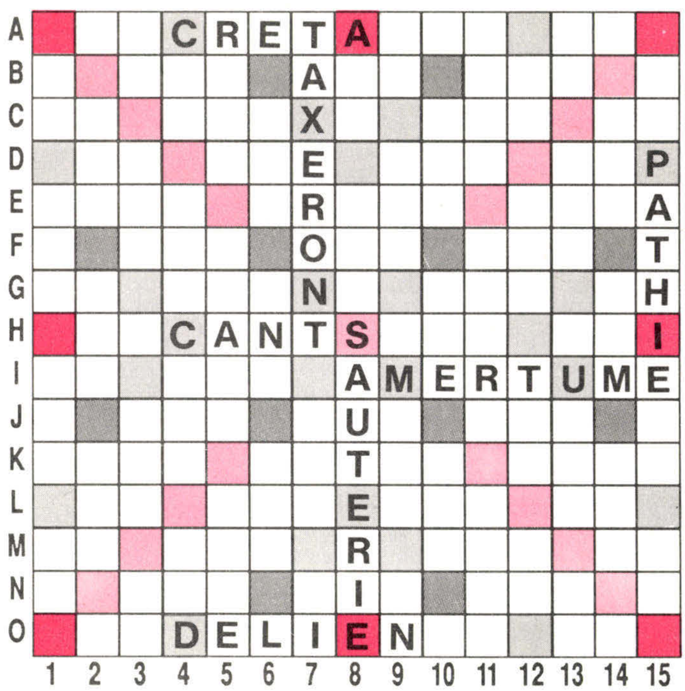
Tirage	Mot retenu	Place	Score
AANNRST			
N+ADEERZ	RASANT	H 4	14
EEILTUW	RENARDEZ	4 H	106
EELU+AOV	WITZ (a)	O 1	66
EHIRSUX	AIMERENT	K 4	86
HRU+AEIL	RIXES	8 K	45
BDHIOUV	HUILERA	3 B	79
BDIUV+AE	HO	2 F	28
BIU+CDES	VEDA (b)	2 A	31
BIS+INOT	DECU	G 5	24
AEEILRU	BITTIONS (c)	11 H	60
AEI+BEMY	BRULE	H 11	24
IEM+FNN?	BAYE	F 8	40
CIOPPRS	FEMININE	15 A	86
OPR+EKM?	SPICS	O 11	36
OP+ELQUU	KHMERE	B 10	70
OL+AGFEL	PULQUE (d)	14 F	34
OG+GJOST	FALLE (e)	E 9	36
OGGOT+AS	JAIS	D 1	38
GGAO+TO	OST	L 13	20
GATO	GO	D 10	19
	GODAT	5 E	16
Total			994

(a) WITZ : plaisanterie
(b) VEDA : textes mythiques indiens
(c) BITTER : amarrer
(d) PULQUE : boisson mexicaine
(e) FALLE : avoir la falle basse = avoir faim (Québec)

1. M. PUCHEAULT 984
2. P. LEVART 977

LES BENJAMINS

Le Benjamin est un coup qui consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 16 Benjamins. Lesquels ?



Solutions page 75

Benjamin HANNUNA

TAROT

La cigale et la fourmi

Bref, si la fourmi dispose toujours d'un matériel confortable lui assurant une entame évidente, vous, pauvres cigales, êtes souvent confrontées à des cas de conscience quasi insolubles. Pour parvenir à trouver un flanc agréable avec un jeu sans avenir, il est recommandé de "sélectionner" une ouverture neutre. Le but est à la fois d'exprimer que vous n'avez rien et d'éviter une entame catastrophique : *Wait and see...*

Avec une main faible, le preneur va chercher à vous tendre une embuscade. La hantise d'entamer une couleur "du fond" ne le cède en rien à l'appréhension d'engager un flanc Atout sans la défense du Petit (convention pouvant résulter d'une entente préalable).

En position médiane, c'est *fifty-fifty*, et la prudence s'impose également. Même devant l'attaquant, une mauvaise entame est quelquefois génératrice de confusion. La vue d'un Chien blanc n'est pas une raison pour déclencher un flanc systématiquement agressif : il faut peser le pour et le contre...

Avec un jeu presque nul, il faut redoubler d'attention pour éviter de produire une entame "bascule". Avec une main moyenne, il faut décider d'une action résolue ou d'une manoeuvre d'anticipation, l'expérience déterminant l'évaluation des probabilités.

Que votre main soit répartie ou excentrée, ne cherchez pas à tout prix une entame "prestigieuse". Une entame neutre doit être justifiée et vous devez toujours utiliser un stratagème que le flanc peut interpréter facilement afin de prévenir des dégâts irréversibles. Transférer l'initiative est une preuve d'abnégation et peut avoir des conséquences multiples. Chères cigales, même si vous détenez un jeu blanc, sachez que *votre* entame est *votre* création...

• Code d'arbitrage - Quelle attitude adopter en cas de faute ? Est-il obligatoire de battre les cartes et de couper ? Que faire de l'Excuse en cas de chelem ? La réponse à toutes ces questions - et à des dizaines d'autres -, vous la trouverez dans le Code d'Arbitrage de la Fédération Française de Tarot. A commander à : Atout-Jeux, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon, en joignant votre règlement par chèque (30 F à l'ordre d'Atout-Jeux).

La cigale ayant pavoisé
Tout le tournoi d'été
Se trouva fort dépourvue
Lorsque l'entame
lui fut parvenue.

PROBLÈMES

Le preneur est en Sud.

Problème n° 1

	Chien :
A : 11.4	A : —
♠ : R.C.9.7.6.2	♠ : D
♥ : D.C.3	♥ : —
♦ : D.V.8.5.4	♦ : 10.9
♣ : 9.5	♣ : V.8.7.

Vous êtes en Est. Quelle est votre entame ?

Problème n° 2

	Chien :
A : 10.3.2	A : —
♠ : V.10.9	♠ : —
♥ : D.V.9.8.7.5.4	♥ : R
♦ : 10.3	♦ : 8.6
♣ : D.4.2	♣ : V.9.5.

Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame ?

Problème n° 3

	Chien :
A : 21.16.13.9.8.7	A : 12
♠ : 6.4.3	♠ : 5
♥ : V.8.5	♥ : 10
♦ : C.6.2	♦ : 10.9
♣ : 9.7.4	♣ : V

Vous êtes en Est. Quelle est votre entame ?

Problème n° 4

	Chien :
A : 20.7.6	A : —
♠ : R.2	♠ : 9.7
♥ : 9.7.6.5.4	♥ : 10.8
♦ : D.8.4.3	♦ : C
♣ : D.7.6.5	♣ : C

Vous êtes en Est. Quelle est votre entame ?

Problème n° 5

	Chien :
A : 16.9	A : —
♠ : D.C.8.7.6.2	♠ : —
♥ : 9.8.7.2	♥ : C.5
♦ : V.3	♦ : C
♣ : C.5.4.3	♣ : V.6

Vous êtes en Est. Quelle est votre entame ?

Problème n° 6

	Chien :
A : 13.9.6	A : 1
♠ : C.7.6	♠ : V
♥ : V.10.9.8.7.6	♥ : —
♦ : D.8	♦ : 9
♣ : R.D.3.2	♣ : V.10.4

Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame ?

Problème n° 7

	Chien :
A : 18.17.14.13.12	A : 20
♠ : D.9.8.7.6	♠ : —
♥ : 10.5.4	♥ : —
♦ : 8.7	♦ : V.6.5.3.2
♣ : C.V.6	♣ : —

Vous êtes en Nord. Quelle est votre entame ?

Problème n° 8

	Chien :
A : 15.14.Ex	A : 12
♠ : V.8.7.5	♠ : —
♥ : C.9.3	♥ : 10
♦ : D.7	♦ : C.6.5
♣ : 10.9.6.5.4.2	♣ : V

Vous êtes en Nord. Quelle est votre entame ?

Réponses page 74

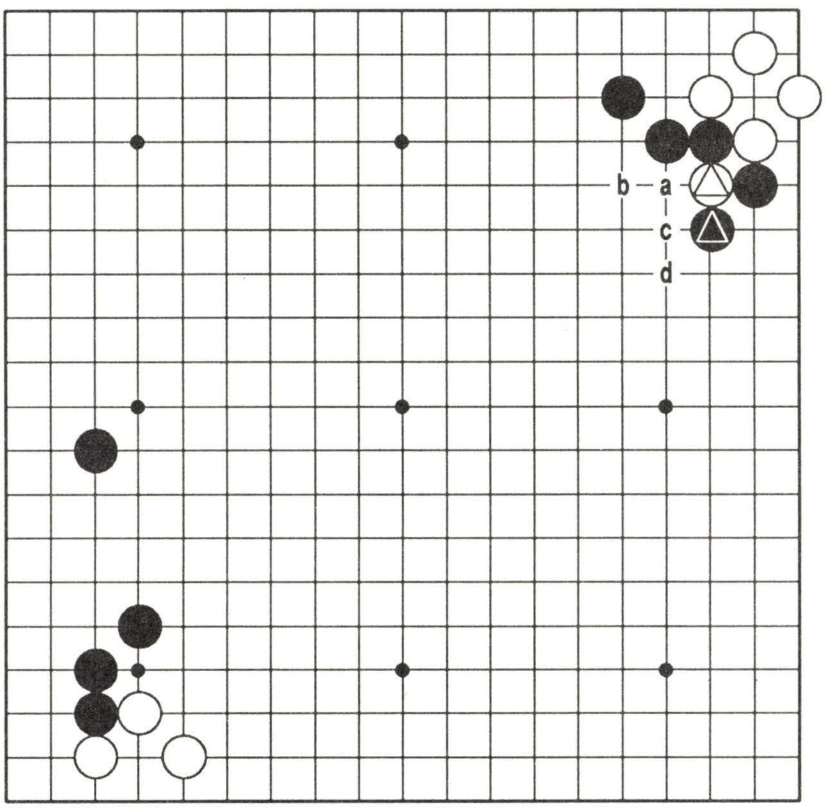
Emmanuel JEANNIN-NALTET et Patrick LANCMAN

J & S a traité de l'initiation au Tarot dans les numéros 26 à 30. Pour vous les procurer, voir en page 71.

Faire ses gammes

C'est entendu : la meilleure manière de progresser est de jouer. Ce n'est pourtant pas la seule, et il y a de nombreux moyens de faire fructifier l'expérience acquise en jouant.

La tâche la plus accessible et la plus utile est d'analyser la partie qu'on vient de jouer, avec son adversaire, ou seul, en cherchant l'erreur. Une autre est de travailler les exercices de lecture.



Le noir capture-t-il le blanc par shicho ?

Parmi ceux-ci, le *shicho*, ou escalier, est selon Kageyama le premier des fondamentaux du go.

Il s'agit de savoir si le noir, qui vient de jouer▲, s'est assuré de la capture par *shicho* de la pierre blanche△.

C'est un problème pur de lecture. Il ne faut pas user d'expédients. La seule manière de travailler est d'imaginer le parcours jusqu'à son terme : une pierre blanche en a, une noire en b, blanc en c, noir en d, etc., jusqu'à savoir si le *shicho* marche ou pas.

Un bon moyen de s'en assurer est de désigner le point où le noir fait son dernier *atari*, si le *shicho* marche, ou là où le blanc obtient pour la première fois trois libertés, ce qui le dégage du *shicho* !

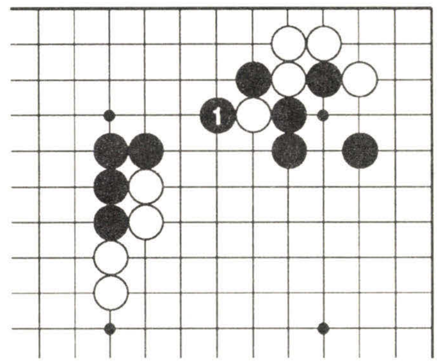
Eh bien, je vous laisse chercher jusqu'au mois prochain ! Vous avez plus de chances avec les exercices, dont les solutions sont à la fin du numéro.

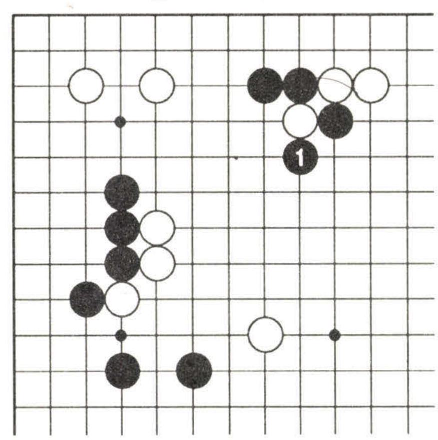
Chercher sans tricher, c'est ne pas mettre ses gros doigts, ne pas poser les pierres pour voir comment ça finit, ni essayer de tracer des parallèles ou de faire une translation du problème.

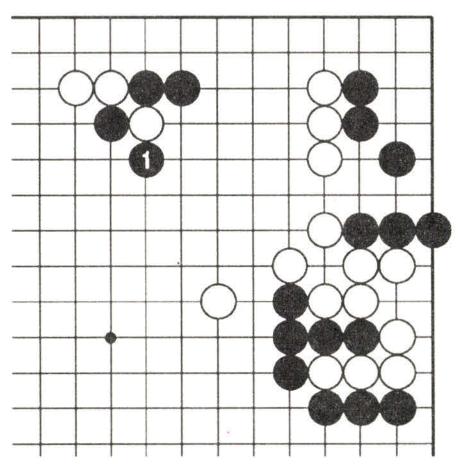
Dans ces deux derniers cas, il ne s'agit pas de triche mais de techniques de raccroc. Il vaut mieux ne pas y recourir pour ne pas prendre de mauvaises habitudes. Le joueur a le droit de poser les pierres quand il est devenu certain du résultat.

PROBLÈMES

Shicho en trois genres : avec 1, le noir capture-t-il la pierre blanche ?







Réponses page 76

Pierre AROUTCHEFF

OTHELLO®

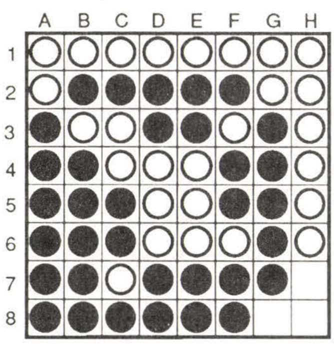
Remplir les trous

En fin de partie, certains principes peuvent vous guider dans le choix du meilleur coup...

Quand il ne reste que deux cases vides, il est facile de compter pour déterminer le bon coup. Cela se complique un peu quand il y a trois ou quatre cases vides. Voici quelques situations classiques et des préceptes pour vous aider.

Rappelons qu'on appelle X les cases B2, G2, B7, G7 et C les cases de bords adjacentes à un coin : A2, B1, G1, H2, H7, G8, B8 et A7.

Examinons tout d'abord le cas où il reste trois cases vides disposées comme sur le diagramme A : un coin et les deux cases C voisines.

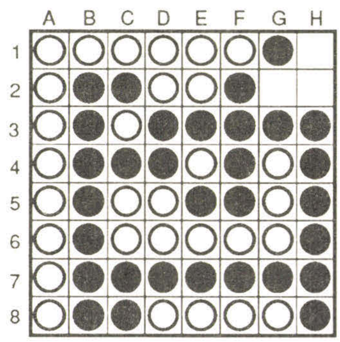


A : Blanc doit jouer

A première vue, aucun coup ne s'impose comme étant le meilleur. Dans ce cas, il faut généralement prendre le coin. L'idée est que Blanc garde la diagonale A1-H8 et va récupérer l'un des deux contre-bords (c'est-à-dire l'une des deux rangées voisines du bord, ici la colonne G ou la ligne 7).

Ainsi après H8/H7/G8 ou H8/G8/H7, Blanc gagne 35-29. Si Blanc avait commencé par un autre coup, Noir aurait pris H8 et aurait gagné 33-31 après H7/H8/G8 ou 34-30 après G8/H8/H7.

La deuxième situation (diagramme B) est celle où il reste également trois cases, mais un coin, la case X et une case C adjacentes.

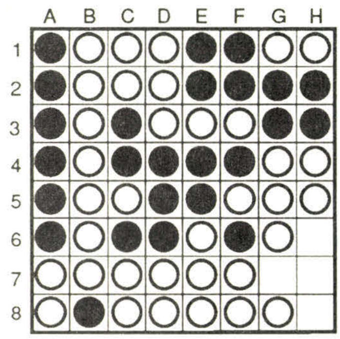


B : Blanc doit jouer

Dans ce cas, le meilleur coup est souvent de jouer la case C (ici H2). L'idée est que Blanc va récupérer la diagonale (ici A8-H1). Après H2/G2/H1, Blanc gagne 34-30 (et 36-28 si H2/H1/G2). Si Blanc joue H1, Noir passe et gagne donc la parité (il jouera le dernier coup de la partie). Blanc ne peut plus faire que match nul en jouant alors H2, Noir finissant en G2. Enfin, si Blanc avait joué G2 tout de suite, Noir aurait pris le coin H1 et gagné 33-31 après Blanc H2.

Enfin, une situation fréquente avec quatre cases vides : trois cases de bord adjacentes (dont un coin) et la case X voisine (diag. C).

J & S a traité de l'initiation à Othello dans le N° 6 (NF). Pour vous le procurer, voir en page 71.



C : Noir doit jouer

Trois conditions, vérifiées ici, font que Noir va pouvoir jouer trois des quatre derniers coups, assurant ainsi sa victoire :

a - Noir peut jouer en H7 (grâce au pion E4) ;

b - Noir a accès au coin H8 par le bord Sud (grâce à B8) ;

c - Après Noir H7, si Blanc joue l'un des deux coups H6 ou G7, cela lui enlève l'accès à l'autre.

Dans ces conditions, Noir commence par jouer H7 (grâce à a). Si Blanc répond H6, Noir joue H8 (merci b !). Blanc passe (à cause de c : il est donc important ici que F7 soit blanc et non noir) et Noir joue le dernier coup en G7, pour gagner 37- 27.

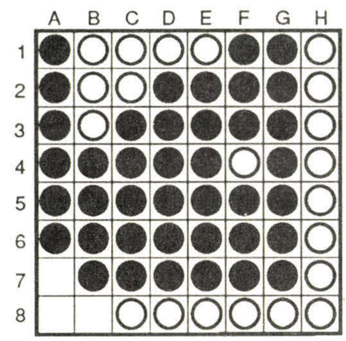
Si, après Noir H7, Blanc répond G7, Noir joue H8. Blanc passe, n'ayant pas accès à H6, et c'est Noir qui y joue, gagnant 40-24.

Les autres premiers coups de Noir sont perdants : 29-35 après H8/G7/H7/H6 et 26/38 après H6/H7/H8/G7 (sans parler de G7 qui n'a aucun intérêt).

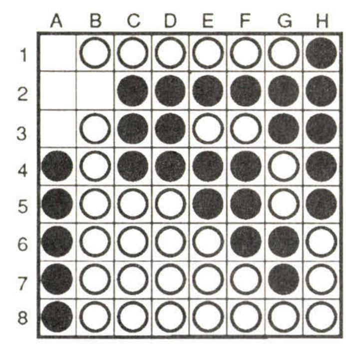
Remarquons que même si H1 était noir, il serait meilleur pour Noir de jouer H7 plutôt que H6 car cela lui permettrait de jouer trois des quatres derniers coups, ce qui constitue un avantage considérable !

EXERCICES

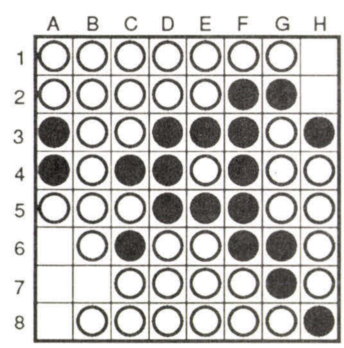
Dans les trois positions suivantes, vous devez trouver la suite qui donne la victoire à celui qui a le trait (c'est-à-dire qui doit jouer).



1 : Blanc joue et gagne



2 : Noir joue et gagne



3 : Noir joue et gagne

Solutions page 76

Marc TASTET

Jarnac!

Inventé à la fin des années 70, ce jeu de lettres, qui élimine presque le hasard, fait autant appel à la psychologie et à la rapidité qu'à l'érudition...

MATÉRIEL

— 144 lettres ;
— 2 tapis comprenant chacun 8 rangées de 9 cases ;

RÈGLE

Le premier joueur (désigné à pile ou face) tire du sac, au hasard, 6 lettres.

Il les place à découvert sur son tapis. Il affiche ensuite sur la première ligne de son tapis un mot de trois lettres au moins, figurant dans la partie "noms communs" du dictionnaire (y compris féminins, pluriels et verbes à tous les temps et à toutes les personnes, étant exclus les préfixes, interjections, sigles, symboles et mots composés).

Par exemple, avec le tirage A B U Z R T :

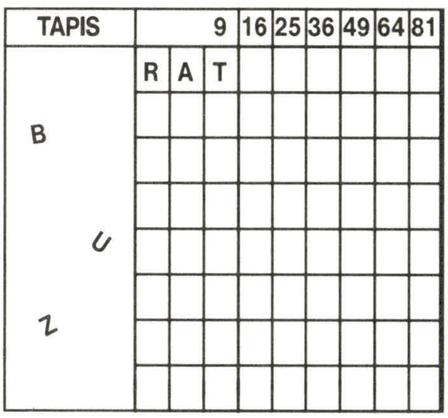


Diagramme 1

Ensuite, et pour tous les coups suivants, il tire une lettre supplémentaire du sac, la place sur son tapis, et continue à jouer si c'est possible. Il a, à chaque fois, le choix entre :
— afficher sur la ligne suivante un nouveau mot d'au moins 3 lettres ;
— transformer un mot déjà affiché à son tableau, par addition d'une ou plusieurs lettres de son tapis, en modifiant éventuellement l'ordre des lettres.

Cependant, on ne peut ni retirer une lettre d'un mot déjà affiché, ni faire passer une lettre d'une ligne à une autre ; dans la situation du diagramme 1, le joueur tire un T. Il a alors B U Z T à son tapis, et peut :
— ou bien transformer RAT en ajoutant un U, formant ainsi RUAT ;
— ou bien poser sur la deuxième ligne un nouveau mot de 3 lettres, par exemple BUT (cf. diagramme 2).

Il tire ensuite une nouvelle lettre, a les mêmes choix que précédemment, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il arrive à une situation dans laquelle il ne voit plus de possibilité d'ajout ou de pose d'un nouveau mot.

Il doit alors passer, et c'est au deuxième joueur de tirer 6 lettres. Si celui-ci, à cet instant, s'aperçoit que son adversaire aurait encore pu faire un affichage, il annonce "Jarnac!" et s'empare du mot qu'il a découvert, afin de le transporter à son propre tableau.

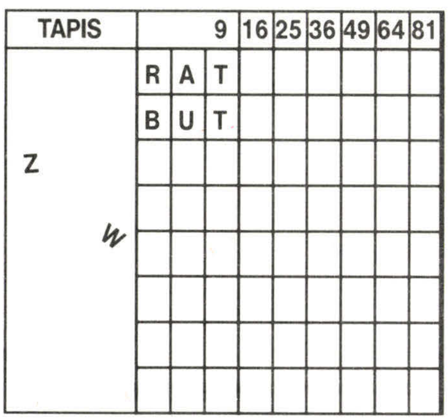


Diagramme 2

Toujours dans notre même exemple, le joueur tire W, et passe... Son adversaire a vu qu'avec RAT + Z, on pouvait faire TZAR. Il annonce donc : "Jarnac!", prend le mot TZAR et le pose sur la première ligne de sa grille avant de tirer ses six lettres.

Qu'il y ait eu ou non, un *Coup de Jarnac*, le second joueur joue, selon les mêmes règles que le premier, jusqu'à ce qu'il ne trouve plus de solution. Il passe alors, et s'expose à son tour à un éventuel *Coup de Jarnac*...

Aux reprises de main suivantes, les joueurs ne tirent plus qu'une lettre. Cependant, au lieu de tirer cette lettre, on peut choisir d'échanger 3 lettres de son tapis contre 3 lettres du sac ; et cela sans perdre son tour.

La partie est terminée quand un joueur pose un mot sur la dernière ligne. Le gagnant est alors celui qui totalise à son tableau le plus grand nombre de points (9 points pour un mot de 3 lettres, 16 pour un mot de 4 lettres, etc.).

VARIANTE DE COMPÉTITION

On peut corser le jeu avec les contraintes suivantes :
— les conjugaisons autres que participes passé ou présent sont interdites ;
— il est interdit de rallonger un mot par son féminin ou son pluriel ou un participe passé par son infinitif.

STRATÉGIE

Bien que le tirage des lettres soit aléatoire, Jarnac! est un jeu où la chance intervient très peu entre deux joueurs de niveau différent, le meilleur ayant de multiples occasions de "jarnaquer" des mots à son adversaire.

Si vous vous sentez plus fort (ou si vous êtes mal parti), vous avez intérêt à ouvrir au maximum, en posant le plus de mots possible, ce qui donne d'autant plus de possibilités de les rallonger par la suite ; mais plus il y a de possibilités, et plus vous risquez de vous faire "jarnaquer" en passant la main.

C'est pourquoi vous devrez ouvrir moins de mots différents si vous êtes plus faible ou si vous avez déjà pris l'avantage...

Le *Coup de Jarnac* doit se faire immédiatement : vous aurez donc parfois intérêt à passer la main très rapidement ; il y a peut-être une possibilité, mais l'adversaire n'aura pas eu le temps de la voir...

Benjamin HANNUNA

Pour vous entraîner, J & S vous propose chaque mois plusieurs exercices. Dans ce numéro, reportez-vous aux jeux de lettres de la page OO.

Abalone®: Nouveau système de notation

De nombreux joueurs nous reprochent la complexité du système de notation que vous connaissez.
Ils n'ont pas tout à fait tort !
Nous savons que la Fédération a décidé d'appliquer un système plus simple, davantage fondé sur le visuel.
Nous vous le présentons aujourd'hui. C'est le système dit "Hemgé", du nom de son inventeur.

Notation du plateau

Sont considérées sur le plateau de jeu 9 lignes horizontales A à I.
A est la base Noir.
I est la base Blanc.
Chaque ligne est composée de points : 5 pour A; 6 pour B; 7 pour C ... etc.
Ces points sont numérotés de 1 à x (selon la ligne considérée) en commençant par l'Ouest.

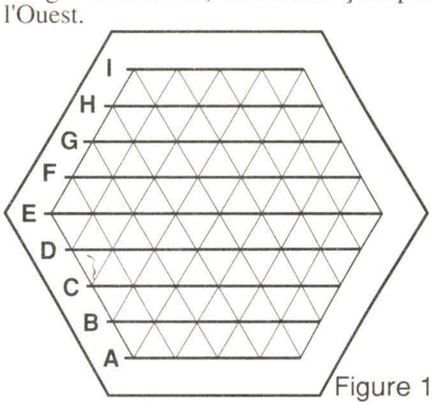


Figure 1

Sur la figure 2, les boules se notent comme suit (en commençant par la boule située le plus au Sud) :
1/ B2   2/ D5   3/ H4

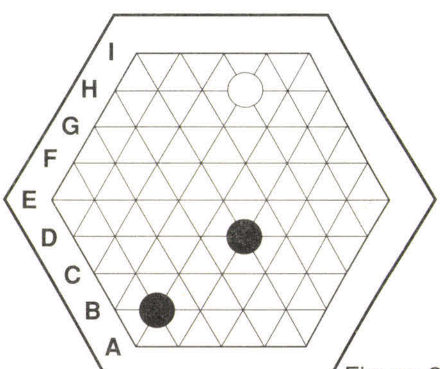


Figure 2

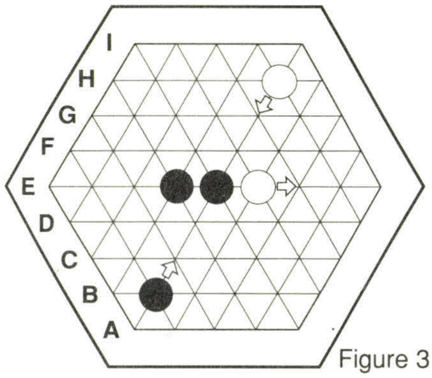


Figure 3

Notation d'un mouvement

a) Mouvement en ligne : on nomme la boule au contact de la main, puis la position où elle arrive. Sur la figure 3, les trois mouvements (symbolisés par des flèches) se noteront comme suit :
1/ B2-C3   2/ E4-E5   3/ H5-G5
Le nombre des boules déplacées est indifférent. De même s'il y a poussée sur l'adversaire, puisque l'on considère la boule à la source du mouvement ou de la poussée.
b) Mouvement en flèche :
On nomme une des boules de l'extrémité du groupe que l'on va déplacer, puis les 2 ou 3 points d'arrivée de ce groupe, en commençant par le point d'arrivée de la boule nommée comme étant à l'origine du mouvement. Sur la figure 4, les 2 mouvements en flèche se nommen t:
1/ C3 - D4, D5, D6   2/ H2 - G3, G4

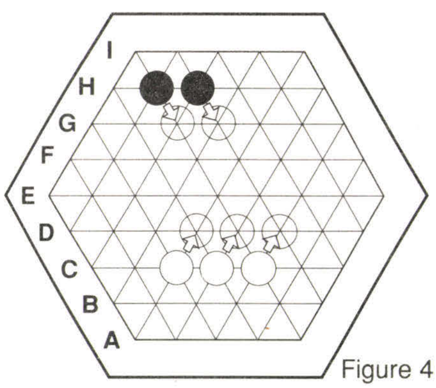


Figure 4

Notation d'une partie

La séquence de notation comprend :
- Le numéro d'ordre du coup joué
- Le coup joué par Noir
- Un slach (ou à la ligne)
- Le coup joué par Blanc

puis à nouveau le numéro du coup suivant.

Un eject se note (e), à la suite du coup joué. Pour arriver à la position de la figure 5, les coups suivants ont été joués :
1/ A1 - B2 / I5 - H5
2/ B2 - C3 / I4 - H5
3/ A2 - B3 / I3 - H4
4/ A3 - B4 / H3 - G4
5/ C5 - D5 / H4 - G4

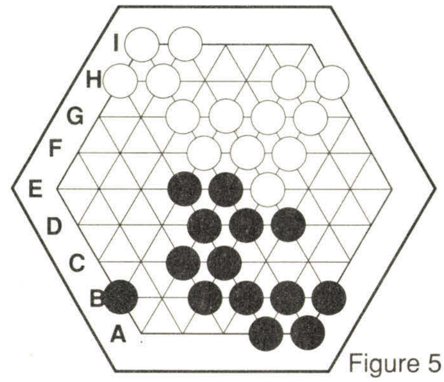


Figure 5

Conclusion

Une conclusion toute provisoire, ce système de notation a l'immense mérite d'être plus clair parceque très facile à visualiser sur le plateau. Plus besoin en effet d'une savante triangulation pour noter une position ou un coup joué. Cependant il ne permet pas plus que le précédent de remonter à rebours le fil d'une partie. Ceci n'étant possible qu'avec une notation qui nommerait chaque boule déplacée à chaque tour, ce qui serait infiniment lourd et fastidieux !
A moins que l'un ou l'une d'entre vous ...

BARLERIN
avec la complicité de Marc GHIGOU



BRIDGE

CHAMPIONNATS D'EUROPE MIXTES

Doublé français


PHOTO : R. LECOMTE
Quantin : un titre de plus !

Deux titres étaient en jeu, à l'occasion des premiers championnats d'Europe mixtes Philip Morris, à Bordeaux, du 21 au 25 mars : le championnat par équipes, qui a réuni 96 formations, et le championnat par paires, avec 368 paires. Les Français se sont montrés très gourmands, en raflant l'un et l'autre : victoire pour Ginette Chevalley, Nicole et Régis Lesguillier, Élisabeth Faivre, Paul Chemla, et Philippe Toffier, dans l'épreuve par équipes, et succès de Catherine Saul et Jean-Christophe Quantin (champion d'Europe junior en titre) dans l'épreuve par paires.

Toutefois, il est juste de noter que les Français étaient en surnombre dans ces championnats, face aux représentants de 21 autres pays européens. En effet, 38 équipes sur 96 étaient françaises dans le premier championnat, et 216 paires sur 368, dans le second. Des effectifs disproportionnés, qui discréditent quelque peu une épreuve censée représenter l'Europe. Sans doute les organisateurs devront-ils d'avantage réglementer les représentations nationales, pour la prochaine édition.

Championnat par équipes

L'important était que la qualité fût au rendez-vous. Et elle y était ! Ce championnat se disputait en "Patton suisse", en 15 matches de 10 donnes où, au fil de l'épreuve, les équipes de tête se rencontrent. Pendant les deux premiers tiers du championnat, l'équipe israélienne de Mme Barr (Mme Beni, M. et Mme Lieberman, MM Zeligman, Dachner) occupa la tête, avant que l'excellente équipe italienne de Mme Lavazza (Mmes Olivieri, Vanuzzi, MM Santia, Buratti, Bocchi) ne reprenne le commandement au 10ème tour. Puis ce fut l'équipe autrichienne de M. et Mme Bamberger (Mme Erhart, M. Fucik) qui mena. Mais elle rencontra, au 13ème tour, l'équipe de Ginette Chevalley toujours aux avant-postes . Celle-ci s'empara alors de la première place pour ne plus la lacher.

Le parcours des Français sur 15 rencontres : 18, 12, 23, 25, 17, 24, 14, 18, 14, 18, 15, 17, 20, 20, 15, soit une moyenne de 18 points, alors que le maximum par match est de 25 points. Ce qui n'est pas rien lorsqu'il faut affronter, match après match, les leaders d'un peloton de 96 équipes. La médaille d'argent est revenue aux Danois, avec les deux championnes olympiques Mmes Moller et Norris, qui avaient pour coéquipiers M. Hulgaard et Auken. Grâce à une fin de parcours brillante, ils soufflèrent la deuxième place à l'équipe italienne de Mme Lavazza sur le dernier match.

Les résultats

Paires

1 - Mme Saul-Quantin (Fra) 181,57
2 - M. et Mme Terraneo (Aut) 179,42
3 - Mme Willard-Mouïel (Fra) 177,77
4 - Mme Gaviard-Levy (Fra) 177,71
5 - M. et Mme Bamberger (Aut) 177,69
6 - Mme Menil-Sussel (Fra) 175,55
7 - Mme Tolsdorff-Hausler (Rfa) 175,53
8 - Mme Vriend-Maas (P.B.) 172,27
9 - Mme Moller-Auken (Dan) 171,72
10 - Mme Roth-Tardy (Fra) 171,63

Équipes

1 - Équipe Chevalley (Fra) 270
2 - Équipe Norris (Dan) 268
3 - Équipe Lavazza (Ita) 266
4 - Équipe Lise (Fra) 265
5 - Équipe Maury (Fra) 262
6 - Équipe Vlahaki (Gre) 257
ex Équipe Sylvan (Sue) 257
8 - Équipe Bamberger (Aut) 254
9 - Équipe Cronier (Fra) 253
10 - Équipe Baillif (Fra) 252

Championnat par paires

Seules les 96 premières paires sur les 368 participantes étaient qualifiées pour la troisième et dernière séance. Les éliminatoires permettaient à quatre paires françaises de se trouver en tête (Mme Saul-Quantin, Mme Gaviard-Levy, M. et Mme Palau, Mme Willard-Mouïel)... et 52 autres parvenaient encore en finale ! Catherine Saul et Jean- Christophe Quantin tenaient bon lors de la troisième séance (66,93 %, 58,46 % et 56,18 %) et remportaient le titre devant les Autrichiens M. et Mme Terraneao.

Tandis que la médaille de bronze se jouait, encore entre Français et Autrichiens, pour quelques centièmes de point. Elle revenait finalement à Sylvie Willard et Hervé Mouïel, champions de France de la spécialité.

La domination française a été semblable dans les deux championnats, avec 7 places parmi les 12 premières.

Guy DUPONT

ECHECS



Photo D. BAUMANN

Karpov à l'aise en Malaisie !

C'est quatre à quatre que Karpov vient de gravir l'escalier menant à la finale du championnat du monde !

Douze parties servaient à départager Jan Timman et Anatoly Karpov, mais après neuf combats la cause était entendue, le Soviétique avait quatre points d'avance. On savait que l'espoir de voir un occidental, comme Fischer, arriver dans une finale suprême était bien mince, et ce malgré ses qualités incontestables. Mais on ne pouvait soupçonner une telle absence de suspense décevant.

Dès la première partie Timman s'emmêla les neurones en sacrifiant inutilement un pion dans l'ouverture pour obtenir l'initiative. Karpov, impérial, trouva les coups précis pour réfuter cette idée. Très rapidement il obligea l'échange des quelques pièces menaçantes du Hollandais et, reprenant l'initiative, fit, pour conclure, subir à celui-ci la petite humiliation d'un sacrifice sur son roque. Scénario classique dans la deuxième partie : menant au score, Karpov, même avec les blancs, se contente d'"attendre le client", guettant l'énervement adverse. l'Hollandais tomba dans le piège. Nulle.

La troisième partie allait montrer les forces et les faiblesses actuelles de Karpov (ces dernières rassureront sans doute partiellement l'autre K). Traitant à la perfection une variante aiguë de la défense Nimzo-indienne, il gagna un pion et obtint, conséquemment, une finale gagnante. Alors que le préposé au tableau d'affichage s'était saisi de son "0-1", l'ex-champion du monde se mit à tergiverser lamentablement, laissant Timman se sauver de façon inespérée.

Du côté d'Amsterdam on dut croire que la quatrième joute serait la bonne. Timman avait obtenu deux pions passés liés à l'aile-dame. Il fallait jouer encore cinq coups en deux minutes. Pourquoi n'a-t-il pas poussé le pion en b5 au lieu de le bloquer par son Fou ? Après cette occasion manquée, la partie fut ajournée dans une finale complexe, favorable au Soviétique. A la reprise, quinze coups (dont la signification fut loin d'être claire pour les experts présents) suffirent à Karpov pour doubler son avantage.

Karpov tint à nouveau la vedette dans la partie suivante, mais à son corps défendant, car victime du même syndrome qu'à la troisième partie. Après avoir une nouvelle fois dominé Timman dans l'ouverture et le milieu de partie, il gagna deux pions et parvint à cette position avant de jouer son trente-cinquième coup :

KARPOV



TIMMAN

Blancs = Timman,
Noirs = Karpov

Il joua 35...Cd3?? et, après, 36.Dg8+ Rg6 37.Df7+ Rh7 (37...Rg5? 38.Cf3+ et 39.Fxe3) 38.Dg8+ Rg6 dut convenir de la nullité par échec perpétuel. Au lieu de cela il pouvait forcer une finale gagnante par 35...Dd3+! en profitant du fait que 36.Rxe1? serait puni par 36...Cce2+! 37.Rf2 (37.Rd1 Ce3+!) De3+ 38.Rf1 De1 mat.

L'homme à la douche

Deux parties nulles suivirent puis Karpov gagna la huitième partie en réagissant calmement, comme à son habitude, à un gambit du Hollandais. La neuvième et dernière partie, sans doute la plus belle, illustra parfaitement ce match où Timman eut le courage, il faut l'admettre, de ne jamais renoncer. Il sembla obtenir une attaque mais elle s'évanouit comme par enchantement pour laisser la place à une finale perdante. On pourrait dire qu'il tint le rôle de l'homme à la douche, et Karpov celui de la savonnette insaisissable qui finit, exaspérante, à le faire glisser et chuter lourdement.

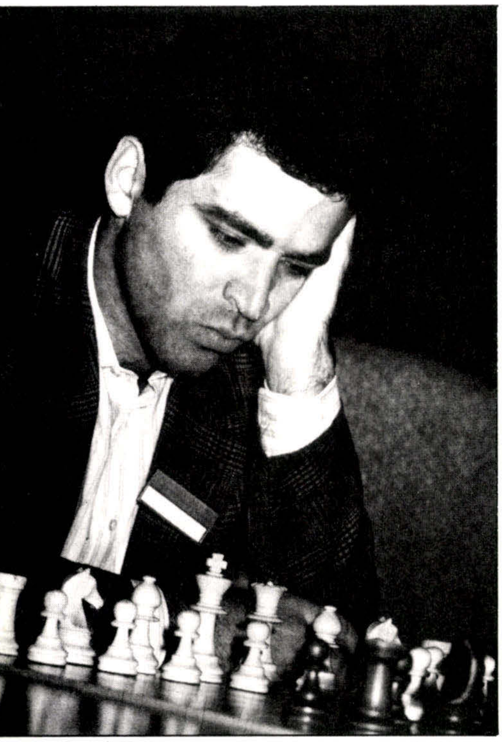
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.0-0 Fe7 6.Te1 b5 7.Fb3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Fb7 10.d4 Te8 11.Cd2 Ff8 12.a4 h6 13.Fc2 exd4 14.cxd4 Cb4 15.Fb1 c5.

Karpov préféra 15...bxa4 dans les 1ère et 5ème partie.

16.d5 Cd7 17.Ta3 f5 18.Tae3 f4 19.T3e2

Un coup nouveau. Connu était 19.Ta3 (De Firmian-A.Ivanov 1988). 19...Ce5 20.Cf1 Cxf3+ 21.gxf3 Dh4 22.Ch2 Te5 23.Dd2 Dxh3 24.Dxf4 bxa4 25.Dg4 Dxg4+ 26.Cxg4 Te8 27.f4 a5 28.f3 Fa6 29.Tg2 Rf7 30.Td1 Fc4 31.Ce3 Fb3 32.Te1 c4 33.e5 dxe5 34.Fg6+ Rg8 35.Cg4 Cd3 36.Cxh6+ gxh6 37.Fxd3+ Rh8 38.Fg6 Td8 39.Fd2 Fb4 40.Fc3 Fxc3 41.bxc3 a3 42.Rf2 Tb2 49.Fxc4 Rg7 50.Re1 Txe2+ 51.Rxe2+ h5 52.Fb3 Fd7 53.Re3 Rf6 54.Rf4 Fc6 55.c4 Rxe7 56.c5 Fe8 57. Abandon.

Nicolas GIFFARD



Garri Kasparov PHOTO D.R.

LES ROQUES STARS DEBARQUENT !

Kasparov, Karpov, mais aussi les Polgar, Kortchnoï, Short et peut-être Timman... Toutes les stars de l'échiquier arrivent en France. C'est le printemps !

Fontainebleau : Mat dans le bois

C'est Anatoly qui ouvre la danse dans les sous-bois de Fontainebleau. Le 28 avril, le challenger de Kasparov fait sa première apparition depuis sa qualification pour le championnat du monde. La journée débute à 13 heures par le 5e tournoi open Fontainebleau-Avon en six rondes. La compétition est ouverte à tous les joueurs (inscription à partir de 12 heures). A 21 h 30, les meilleurs du tournoi ainsi que quelques joueurs locaux rencontreront Anatoly Karpov qui disputera une simultanée sur 27 échiquiers à l'Hôtel de l'Aigle noir.

Renseignements :
Jean-Pierre Le Poulain. Club échecs Fontainebleau Avon. 60.72.24.36. ou Fontainebleau Loisir Culture. 64.22.09.98.

Lille: Mat dans le VAL

Quand un K passe par ici, l'autre repasse par là. Et une quinzaine de jours après le passage de Karpov, Garri Kasparov débarque en France pour une semaine plutôt chargée. La sarabande débute à Lille le 13 mai. Le champion du monde y effectura une simultanée contre 25 joueurs à l'occasion du 3e "Lille aux échecs".

Cette manifestation organisée par les étudiants de l'école d'ingénieurs IDN, se déroule sur trois jours (du 11 au 13 mai) et se veut résolument populaire. Au programme: un tournoi européen inter-universitaire, une simultanée avec les trois soeurs Polgar (Sofia), des initiations aux échecs et au Shogi (échecs japonais), des parties vivantes joués par des Maîtres du Nord avec des gamins déguisés en fous, rois, tours... Pauvres gosses ! Espérons que les matchs se dérouleront en blitz.

L'essentiel de la manifestation se tiendra sous un chapiteau, place de la République... mais se décentralisera aussi dans la station de métro (le célèbre VAL lillois), sise sous la dite place.

Renseignements :
Bureau des éléves de l'IDN. 20.91.01.15.

La Défense : Mat dans le CNIT

Une semaine plus tard revoilà Garri. Nous sommes le 18 mai et le N°1 mondial joue des simultanées contre des équipes de cinq joueurs venus des grandes écoles parisiennes. C'est Télécom Paris qui organise la manifestation au CNIT, cette école est l'une des meilleures parmi les pousseurs de bois puisqu'elle a gagné le dernier Tournoi des grandes écoles de Nancy, détrônant ainsi J'ENSAE tenante du titre. Outre Télécom, cette simultanée rassemble le ghota des élèves autour des échiquiers : Polytechnique, Centrale, L'Ecole des mines, L'Ecole normale supérieure, HEC, Sup Aéro, Les Ponts et Chaussées et peut-être l'ENA. Toutes ces écoles possédent depuis longtemps un club d'échecs dont cinq membres auront l'honneur (et l'angoisse !) d'affronter le meilleur joueur mondial. J&S est co-organisateur du tournoi et notre chroniqueur Nicolas Giffard commentera les parties. On vous attend.

Pour réserver vos places, téléphonez au BDE de Télécom Paris : 45.81.76.99.

Paris : Mat en K.O.

Quelle santé! A peine remis de sa simultanée nocturne contre les X & Co, Super Garri affronte les deux jours suivants (19 et 20 mai) une belle brochette de GMI au Théatre des Champs- Elysées à Paris. Mais il est vrai que ce trophée Immopar (une société immobilière sponsor de Joël Lautier) est doté de 500 000 F... De quoi séduire également le "Suisse" Viktor Kortchnoï, l'Anglais Nigel Short, l'Américain Boris Goulko le Britannique Speelman, le Hollandais Jan Timman (prétendant malheureux éconduit par



PHOTO D

Le Suisse Vikto Kortchnoï et l'Anglais Nigel Shoet



PHOTO D. BAUMAI



Logo du tournoi de Paris.

Karpov en Malaisie) les Français Olivier Renet et Joël Lautier... tous, sous réserve, seront à Paris. Cette compétion sera la première occasion pour Joël Lautier de rencontrer celui qu'il veut détrôner en 93 (ou 96 voir page 00), le grand Kasparov lui même.

Le tournoi se déroulera par élimination directe suivant une formule "K.O." originale : deux parties de 50 minutes. En cas d'égalité, le vainqueur sera déterminé par un tie-break qui prendra la forme d'une partie Blitz de deux fois cinq minutes. Du grand spectacle en somme... Mais le but des organisateurs est bien de créer l'équivalent du Trophée Lancome ou du super Masters des échecs...

Renseignements :
Passion public, tél. 40 46 80 28 ou au théâtre des Champs-Elysées.

Murcie : Olé les ELO

A l'issue de ses prestations hexagonales, Kasparov ira s'intaller dès le 11 juin sur la côte de Murcie en Espagne. Le champion du monde voulait en effet établir son camp de base dans une région au climat méditéranéen qui pourrait lui rappeller son Azerbaïdjan natal, pour s'entrainer avant les championnats du monde de cet automne . Depuis les afrontements entre Azeri et Arméniens à Bakou, le champion soviétique a en effet quitté les rivages de la mer Caspienne.

Mais Murcie n'est pas non plus un choix innocent. C'est aussi dans cette ville que s'ouvrira au même moment l'école d'échecs Garri Kasparov dont les cours destinés à de jeunes occidentaux de 10 à 16 ans, seront dispensés par des entraineurs soviétiques. La présence de Kasparov coincidera également avec le tournoi open de Murcie organisé par l'association des grands maîtres (Président: l'incontournable Garri...). Enfin, Murcie devrait accueillir un tournoi interzonal, prélude au championnat du monde 93...

E.A.B.

Dernière minute :

Lautier, c'est parti !

Joël Lautier vient de remporter le tournoi Zonal qualificatif pour les Championnats du monde 1993 qui se déroulait à Lyon jusqu'au 18 avril! Prochaine étape pour le jeune prodige français: le tournoi interzonal qui aura lieu cette année à Moscou ou à Murcie en Espagne.

En bref

■ A Reykjavik, en mars, s'est déroulé un match quadrangulaire par équipes de dix joueurs. Victoire des archi-favoris (malgré l'absence des 2 K.), mais d'extrême justesse.
1 - URSS 31,5 pts ; 2 - Angleterre 31 ; 3 - USA 30 ; 4 - Sélection des Pays nordiques 27,5.
Les Britanniques créèrent la sensation à la 5e ronde en battant les Soviétiques 6-4, sans pour autant parvenir à les rattraper.

■ Devant les caméras de la TV danoise Garry Kasparov a battu le jeune n°1 du pays, Curt Hansen, avec une victoire et une partie nulle.

■ C'est vraiment officiel : la grande finale Karpov-Kasparov commencera à New-York le 7 octobre pour les douze premières parties puis viendra s'installer à Lyon pour les douze autres. Michel Noir a insisté pour avoir la deuxième moitié. Est-ce un bon calcul ?

■ Le bureau de la Fédération française d'échecs, nouvellement élu, renonce à reconnaître les échecs comme sport (Bambuck y serait opposé) et va les faire revenir à la CLE (Confédération des loisirs de l'esprit) avec le bridge, le Scrabble, les dames... Beaucoup de joueurs de compétition voient là la fin de leurs illusions.

N.G.

Lyon passe en tête à mi-course !

Déjà en tête après les trois premières journées disputées en janvier, l'équipe de "Lyon-Oyonnax" s'est détachée du peloton à la faveur de la défaite 3-5 à la cinquième journée de la "Dame blanche d'Auxerre" contre les Clichois, tenant du titre. On voit mal ce qui pourrait empêcher les Salov, Ehlvest, Lautier, Kouatly, Sharif, Haïk et autres Santo Roman de se qualifier pour la coupe d'Europe des clubs champions.

Seuls les matchs Lyon-Auxerre de la septième journée et Lyon-Clichy de la dixième journée peuvent leur donner de minces inquiétudes. Par contre, la lutte pour la deuxième place sera chaude entre Auxerre, Cannes, Clichy et Montpellier. Si Metz ne semble plus avoir de véritable intérêt pour le reste de la compétition, tous les autres qui, trait caractéristique, ne possèdent pas de vedette étrangère ont du souci à se faire pour éviter les trois dernières places et la descente en deuxième division.

Le classement

(3 points par match gagné, 2 pour le nul, 1 pour la défaite).
1er Lyon-Oyonnax 18 points (123 points de partie) ; 2èmes Auxerre 16 (109) et Cannes 16 (105) ; 4èmes Clichy 14 (108) et Montpellier 14 (106) ; 6ème Metz 12 (89) ; 7ème Caissa Paris 11 (89) ; 8ème Meudon 10 (90) ; 9ème Toulouse 9 (82) ; 10ème Rennes 8 (85), Chess XV Paris 8 (83) et Strasbourg 8 (83).

Sur vos rayons :

"Top Échecs" n° 7 vient de sortir. Au sommaire, toutes les parties des tournois de Tilburg et Belgrade 1989, et les matchs (expliqués en détail) Karpov-Youssoupov et Timman-Speelman. En prime, vous pourrez lire une interview de Garry Kasparov. Cette "revue-livre" vous coûtera 64 F chez votre libraire spécialisé préféré.

"Comment jouer la Défense française" de Shaun Taulbut. Éditions Grasset-Europe Échecs. 170 pages, 98 F. De la théorie des ouvertures vulgarisée. Plutôt qu'une accumulation de variantes dont le profane ne saisit pas toujours la signification des coups, l'auteur tente d'expliquer les grandes idées stratégiques (en fonction de la structure des pions) des principales variantes de la défense française. Instructif pour le débutant, ce livre a le défaut d'être bien cher pour un contenu somme toute léger.

Nicolas GIFFARD

Montpellier se joue de tout



1re partie de Technopoly en présence des auteurs. Photo Mairie de Montpell

Montpellier est surdouée, dit la pub. C'est également vrai dans le domaine des jeux. François Pingaud et Pierre Cléquin, de vieux fidèles de *Jeux & Stratégie* y vivent au soleil, et créent aujourd'hui l'Association pour le développement de tous les aspects du jeu (ADAJE)(1).

Le projet est unique en France : Il s'agit de réunir les créateurs et concepteurs de jeux ; mais aussi leurs utilisateurs dans tous les domaines. Qu'il s'agisse de classiques jeux de plateau, de cartes ou de jeux plus modernes (jeux de rôle, par ordinateurs, télématique...).

La ville ouvre prochainement la Maison du jeu, qui est faite pour s'amuser évidemment ; mais aussi pour développer l'utilisation du jeu dans d'autres domaines : l'information (c'est Technopoly voir encadré), la prévention (Pingaud avait crée un jeu pour le Centre régional de lutte contre le cancer), la formation c'est évident, la pédagogie, etc. Il existe des musées du Jouet. Mais pas de musée des jeux : sa création est aussi l'un des objectifs d'ADAJE et de sa maison.

Avec des animations toute l'année, des rencontres, des stages et des contacts avec l'étranger (par exemple les *Jornadas del joc* de Barcelone), la Maison en question risque d'être pleine ! A quand un festival de tous les jeux. Et de toutes leurs utilisations ?

Benoît Granger

(1) ADAJE, 250 rue du Père Prévost 34100 Montpellier Tel. : 67 72 62 91 (le soir)

La Surdouée sur plateau

Pour présenter les cinq pôles de son développement technologique, Montpellier-la-Surdouée édite un jeu de table, Technopoly. 3 à 4 joueurs doivent, en trois manches, réaliser la meilleure combinaison des activités industrie, recherche, formation et services. Les règles (un peu ardues au début) vous font vite comprendre qu'en communicatique, comme en recherche médicale ou en agro-business, il vaut mieux "avoir des atouts en main" -au sens strict du terme- et bien les utiliser.

Le maniement des cartes s'approche vaguement du Rami, mais avec une quantité appréciable d'incidents, d'avantages (par exemple jouer européen) et d'atouts. Enfin pour Cléquin et Pingaud, ce jeu, en vente dans toutes les boutiques de la région, est une démonstration du savoir-faire de l'ADAJE. Ils comptent l'étendre à d'autres domaines.

B.G.

Initiative

Vous avez créé un jeu et l'avez édité. Mais vous ne savez pas comment le commercialiser : les gros circuits de distribution vous rient au nez, les détaillants et grossistes sont intéressés mais veulent "du chiffre". Paradoxe, vous débutez, vous n'êtes pas connu. Sans publicité ou structure commerciale en béton, vous ne risquez pas de sortir de l'ombre... Vous avez même 99% de "chances" de vous planter. Le parcours du combattant des créateurs de jeu en France réserve toujours autant de surprises et d'aberrations !

La société ICABRA (4, rue Ch. Floquet St Etienne) veut rassembler les créateurs/éditeurs indépendants.

Objectif : arriver à des actions communes en matière de publicité et de marketing, un "label" création française.

Les sociétés éditrices resteront complètement indépendantes, ce qui veut dire que la production reste à leur charge.

Extensions de Fief II

Philippe Mouchebeuf, l'auteur des jeux Aristo (J&S n° 4) et Fief II (J&S n° 2) lance deux nouveaux produits consacrés à Fief : les parties par correspondance, qu'il arbitre lui-même sur son serveur télématique 36 15 Jeux Plus et des règles additionnelles au jeu de base. Ces nouveaux produits font de Fief II "un jeu en constante évolution", avec chaque mois de nouvelles fiches de règles. La première extension "le Saint Graal" est disponible depuis mars.

A.L.

Vicheth Suong : Scrabblez jeunesse !

Il a 17 ans, il s'appelle Vicheth Suong et il vient de remporter le 11 mars la troisième phase des épreuves qualificatives pour le championnat de France. Ces éliminatoires étaient ouvertes aux secondes séries et suivantes. Vicheth Suong qui est aussi champion du monde junior en titre, l'emporte à 74 points du top seulement alors que les trois parties étaient fort ardues...

Il précède Serge Emig (22 ans), un autre jeune joueur, et Hervé Omé... enfin un vieux (la trentaine, quoi!).

FFSc : plus de 7000 licenciés

La Fédération Française de Scrabble vient de dépasser les 7000 licenciés, après avoir franchi le cap des 6000 la saison passée. La progression est de plus de 11 % en un an. ce qui n'est pas terrible, étant donné le génie que tout un chacun s'accorde à reconnaitre à ce jeu. en tous cas c'est moins que l'inflation.

E.A.B.

Grand Prix Trivial Pursuit

A la poursuite du camembert...

Samedi 31 mars : il fait si beau que cela ne donne pas envie de s'enfermer pendant une après-midi entière...

Pourtant, 800 lycéens et étudiants n'ont guère profité de la piscine d'Aquaboulevard à Paris. "On est venu pour gagner la 205, alors ça mérite bien un petit sacrifice" explique un étudiant de Paris-I. Et oui, le Grand Prix Trivial Pursuit organisé par les étudiants de l'EDEP (École de Direction d'Entreprise) vaut le détour : outre la 205, on peut y gagner des voyages aux États-Unis, des permis de conduire, des platines laser, et autres lots qui font fantasmer les éternels fauchés que sont les étudiants.

Petit voyage dans le temps : il y a sept mois, les "dernière année" de l'EDEP doivent proposer des "activités de terrain" sur lesquelles ils sont notés. L'idée est lancée : organiser un tournoi de Trivial Pursuit d'une ampleur sans précédent (en 1989, un tel tournoi avait déjà eu lieu, mais avec 40 équipes seulement). Les 14 étudiants chargés du projet vont passer leur année à chercher des sponsors, des lots, une salle... et à convaincre Kenner Parker que le tournoi est possible, sur un jeu d'une rigueur contestable...

Le jour-J, 400 équipes envahissent l'Aquaboulevard à la poursuite... du Trivial. Maints détours plus tard (certains étaient complètement perdus), les candidats s'intallent aux tables et font connaissance avec leurs adversaires et les arbitres.

Frédéric, le "superviseur", commence tout juste à se détendre en faisant une pause en coulisses. Centre nerveux de toute cette organisation, l'ordinateur gère toutes les équipes, les résultats et le décompte des points. "Une partie dure une heure chrono, avec 30 secondes par réponse. A partir des feuilles de marque des arbitres, on décompte le nombre de camemberts obtenus par équipe, multiplié par le ratio suivant : nombre de bonnes réponses divisé par le nombre de questions. "Il nous a fallu modifier certaines règles (dès l'obtention des six camemberts, l'équipe a gagné sans repasser par le centre NDLR) pour qu'une partie tienne en une heure." En pratique, certains candidats arrivent à finir en un quart d'heure ou demi-heure, au grand désespoir de leurs adversaires ! Le temps n'est heureusement pas pris en compte, ce qui limite l'effet de la chance...

Le tournoi se déroule en trois parties, mais sans éliminatoires : toutes les équipes jouent les trois manches, avec à chaque fois des adversaires différents.

L'ambiance est très variable d'une table à l'autre : des arbitres plus ou moins habiles au dur métier d'animateur, des équipes de timides ou de boute-en-train, des stratèges de la guerre psychologique dont l'arme fatale est : "c'est fâââciiile !", il faut de tout pour faire une bonne tablée ! Grattements de tête, concertation à voix basse, hésitations et sourires en coin des adversaires, regards hagards des sans mémoire qui ne se rappelent jamais le nom actuel de Bizance, le Trivial Pursuit les a tous sous sa coupe.

La salle est étonnamment silencieuse : on n'entend que les organisateurs poussant un grand "ouf" de soulagement ! Et pourtant, à chaque table, ça murmure ferme, et pas forcément du jeu lui-même : "ah bon t'habite à Versailles ?" ; "elle est mignonne, celle-là ! Et t'as vu sa copine !" ; ou encore "mais vas-y, répond n'importe quoi, qu'on se marre !"...

Les joueurs ont plutôt l'esprit à la rigolade, même si c'est "quand même un tournoi". Les défaillances de l'arbitre sont compensées par les équipes elles-mêmes qui s'entraident dans l'avancée la plus valorisante du pion adverse, disposent les camemberts à qui de droit, et s'inquiètent du respect des règles : "combien de secondes il nous reste pour répondre ?", "c'est pas comme ça qu'il faut remettre les cartes !" ou encore "tu changes de boîte à chaque fois, non ?".

PHOTOS H. LANGLOIS





Et la triche dans tout ça ? Les instructions sont précises : "quand une équipe répond à une question qui ne lui est pas posée, ou qui souffle, je lui fait passer son tour. Si cela se reproduit, c'est l'exclusion" explique une arbitre. "En cas de contestation sur une réponse, j'appelle un des juges (qui patrouillent de table en table NDLR), pour qu'il tranche". "Evidemment, explique l'un des organisateurs, certaines équipes ont appris toutes les questions par coeur : c'est un problème réel que nous avons essayer de minimiser en jouant uniquement avec la version actualisée du Genius. Beaucoup ne savaient pas que cette version est sortie depuis deux mois ! Et puis, le stress et la chance équilibrent assez bien les rapports de force entre équipes. Quant à l'âge, ce n'est pas un critère : les plus jeunes sont souvent plus calés, et les universitaires trop sûrs d'eux !" Les étudiants de l'EDEP peuvent se réjouir : ils ont prouvé que convivialité et compétition peuvent faire bon ménage.

A quand le championnat de France avec des questions inédites ?

A.L.

Résultats

1er prix : MM Hodouin et Chevalier, de Paris II Assas.
2ème prix : MM Merlo et Liénard, lycée-en-forêt (Montargis)
3ème prix : MM Litaise et Bouchier, lycée-en-forêt.

Calendrier

MAI

Backgammon

3-6 : Saint-Tropez
18-20 : Venise
Tournoi international (plus de 24 M de lires de prix)

Dames

20 : Grenoble (interrégional)
76 48 09 31 (M. Jeanneret)
24 : Paris. Tournoi du Paris Aérospatiale club, individuel, ouvert à tous.
(1) 48 38 91 78 (M. Almanza)

Échecs

4-13 : Paris. Championnat à l'Aquaboulevard
(1) 45 78 98 43 (Ligue Ile de France d'échecs)
11-13 : festival "Lille aux échecs", organisé par l'IDN et Sollac. Le dernier jour : simultanée Kasparov
20 67 07 65 (M. Geron)
18 : Simultanée Kasparov contre les grandes écoles (voir p 00)
(1) 45 81 76 99 (BDE Télécom Paris)

Go

4-6 : Budapest
(1) 39 56 39 04 (FFGo)

Grandeur Nature

12-13 : Les Issambres, organisé par Amphère
67 66·31 10 Amphère

Jeux de rôle

5-6 : Le Havre
1er Salon normand du jeu de simulation, organisé par le CLEC
35 54 02 00 (le CLEC)
19-20 : Issoire
1er Forum de jeux de rôle, organisé par le CAUPI
73 55 14 29 (le CAUPI)

Multijeux

5 : Lyon, nuit du jeu, organisé par le club multi-jeux le Dernier des traîtres.
78 75 47 30 (M. Baronne)

Othello

5-6 : Copenhague
26-27 : Léningrad
(1) 40 26 51 69 (F.F.O)

Scrabble

1er-6 : Cognac *
8-13 : Limoges *
15-20 : Pau *
29-3 juin : Dreux *
* Tour de France
B.P. 27 - 94310 Orly
24-27 : Vichy
(1) 43 80 40 36 (F.f.Scr)

JUIN

Backgammon

8-10 : Velden (Autriche)
29-1er juillet : Flint (USA)

Bridge

1er-4 : Vichy
(1) 47 38 24 40 (F.F.B)

Dames

10 : Die
75 22 21 51 (M. Leblond)

Go

2-4 : Nantes
9-11 : Helsinki
15-17 : Varsovie
24-27 : Amsterdam
(1) 39 56 39 04 (F.F.Go)

Othello

10 : Lille/Perenchies. Tournoi de programmes
27 96 92 84 (M. Delbarre)
10 : Paris. Tournoi réservé aux non-classés, à l'École nationale supérieure
(1) 45 81 59 80 (F.F.O.)

Scrabble

5-10 : Autun *
* Tour de France B.P. 27 - 94310 Orly

Tarot

1er-4 : Vichy
78 38 11 90 (F.F.T)

Nombres croisés

1

Horizontalement : A Un triplé et son plus grand diviseur **B** Peut s'écrire avec 12 zéros **C** Carré par cube **D** En ajoutant 400 aux deux premiers, on obtient la moitié des trois derniers **E** Paris avec des chiffres - Touche au siècle
Verticalement : a Suite divisible par 13 **b** Fin de mois - Entre dans le jeu avec le précédent **c** Carré avec des multiples de 3 **d** Le premier puissance le second donne le reste **e** Creuse en carré

	a	b	c	d	e
A					
B					■
C		■			
D					
E			■		

2

Horizontalement : A Sept sous dix sans rajouter une virgule **B** Réservé aux Cadurciens **C** 45 tours **D** Multiple de 643 **E** De A à Z - L'entrée au pays du vermeil
Verticalement : a Racine sans virgule **b** Auto-puissance **c** Dans trois décennies **d** Un sacre et son cinquantième **e** Compte les miles à Indianapolis

	a	b	c	d	e
A					
B					
C					
D					■
E			■		

Solutions page 76

Marc ESQUERRÉ

Participez au Concours parallèle

La finale du 4ème championnat de France : un grand évènement du jeu, auquel vous pouvez assister et même participer grâce au concours parallèle. Jeux & Stratégie vous dit comment.

120 000 participants, 9000 demi-finalistes, 400 finalistes : tel est le bilan chiffré du 4° Championnat de France des Jeux mathématiques et Logiques. Mais pour tous ceux qui n'ont pas la chance de figurer parmi les heureux élus invités pour la finale (liste sur 3615 JEULOGIC dès le 15 mai), l'aventure n'est peut-être pas finie.

Car le 7 juillet à la Cité des Sciences, ce sera la fête des jeux mathématiques pour tout le monde. Il suffit de s'inscrire dès maintenant auprès de la FFJM (31 av des Gobelins 75 013 Paris) pour pouvoir vivre cette finale, participer au concours parallèle, et assister au cocktail de remise des prix (en présence du ministre de la Recherche, M. Hubert CURIEN).

La FFJM peut même vous faire bénéficier de tarifs congrès SNCF et d'un forfait hébergement, si vous venez de loin. Au programme : une visite de la Cité (10h), deux séances de jeux (11h et 15h, les mêmes que les finalistes), un "RAMA", commentaire audiovisuel des solutions par les créateurs des jeux (18h), un buffet (20h), la remise officielle des prix (21h), le retrait des lots (dimanche 10h : il y aura un prix par concurrent). Les frais de participation sont de 150 F (collègiens), 175 F (lycéens), ou 200 F (adultes). Ils comprennent le concours parallèle, le buffet, le " RAMA", et la remise des prix.

Un forfait avec hébergement est proposé, ainsi qu' un tarif "groupes" pour l'inscription de plus de 10 élèves d 'un même établissement.

Il y aura de l'animation dans l'air ! Mais il faut s'inscrire vite, car il n'y a que 100 places ! Si vous ètes irrémédiablement bloqué chez vous, vous aurez néanmoins la ressource de participer au concours parallèle sur minitel. On vous en reparlera dans le numéro du mois prochain , où nous vous ferons découvrir les jeux de la demi-finale.

Le problème du mois

LA TRAVERSEE DE LA MER TUME

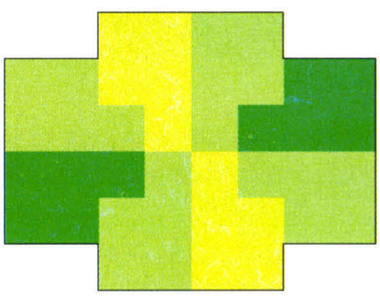
Un navigateur veut traverser, en bateau à rame, la mer Tume qui fait 100 milles nautiques de large. Mais il ne peut parcourir que 10 milles par jour, et son bateau ne peut porter que 5 kg de nourriture. Or, il consomme 1 kg de nourriture par jour. Heureusement pour notre navigateur, existent entre les deux rives, régulièrement espacés de 10 milles, 9 îlots, vierges de toute nourriture, mais sur lesquels le navigateur peut, s'il le désire, déposer des vivres.

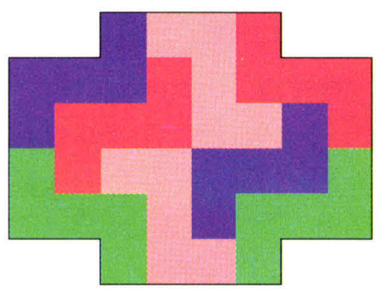
Dans ces conditions, combien de jours (au minimum) seront nécessaires au navigateur pour traverser la mer Tume ? On précise que la rive de départ regorge de nourriture.

(Problème issu de la finale du Championnat de Vendée)

La réponse au problème du mois dernier

Voici deux solutions





Jeux mathématiques sous la Révolution

Chacun connait de nom la grande Encyclopédie de d'Alembert et de Diderot. Mais sait-on que parmi les 17 volumes, en figurent trois consacrés aux jeux ? Le dictionnaire des jeux, le dictionnaire des jeux familiers, et le dictionnaire des jeux mathématiques. Les Editions ACL ont entrepris la réimpression en fac simile d'une édition de 1790 de ces trois livres reliés ensemble. La souscription lancée à la fin de l'année 1989 au prix de 420F, n'a pas connu le succès escompté. Elle est reconduite jusqu 'au 30 juin 1990. C'est la dernière chance de ne pas abandonner le projet.

Renseignements auprès de la FFJM, qui a accepté de diffuser en partie cet ouvrage.

2ème partie

La bibliothèque idéale du joueur



Photos Hugues LANGLOIS

Suite et fin de la Bibliothèque idéale du joueur, avec les ouvrages sur les jeux classiques.

Comme promis, voici la seconde partie de cette B.I.J. (Bibliothèque idéale du joueur), consacrée aux classiques : une littérature pléthorique pour les échecs et le bridge, mais presque rien sur Othello ou le go (bien sûr, si vous savez lire le japonais, vous aurez toute satisfaction pour découvrir les secrets des champions nippons dans ces deux disciplines). Pour les amateurs comme pour les passionnés, une sélection réalisée par la Rédaction de J&S.

SCRABBLE ET JEUX DE LETTRES

Les amateurs de mots croisés, de Scrabble et d'anaphrases auront à coeur de fournir ce rayon de leur B.I.J. ; pour le Scrabble, l'ouvrage de référence a changé au 1er janvier 1990 : ce n'est plus le petit Larousse, mais **l'Officiel du Scrabble** (Larousse, 140 F), indispensable si vous voulez être à jour.

Les ouvrages conformes à l'Officiel du Scrabble (O.D.S. pour les intimes) sont actuellement au nombre de deux : **Le Guide Marabout du Scrabble,** de M. Charlemagne (Marabout, 31 F), dans lequel les débutants pourront apprendre les règles, les techniques en partie libre et en duplicate ; pour progresser, la sélection des mots rares et les anagrammes leur seront très utiles.

Le Larousse du Scrabble, de M. Pialat (Larousse, 135 F), véritable bible du scrabbleur qui recense tous les tirages de 2 à 8 lettres, vient aussi de paraître dans sa version O.D.S. ; par ailleurs, une réédition O.D.S. de **l'Encyclopédie du Scrabble** de Raymond (Nathan) sera probablement en vente quand vous lirez ces lignes.

Mais certains livres plus anciens peuvent également servir : **Gagnez au Scrabble,** par B. Hannuna et Hippile (Le Rocher-J&S, 89 F), qui est le seul ouvrage à traiter à fond de la partie libre, et le **Dictionnaire des Mots Croisés** (Larousse, 135 F). Ce livre, très utile aux problémistes, classe tous les mots par longueur, en ordre aphabétique ou alphabétique inverse.

Et aussi...

Les Mots Croisés, de Sieur et La Ferté (Hatier, 73 F).

BRIDGE

Le bridge est, avec les échecs, le jeu qui a suscité la littérature la plus abondante : des dizaines d'ouvrages en français et plus d'une centaine en anglais...

Pour les novices, la Fédération française de bridge publie le **Premier Livre de Bridge** (Belfond, 79 F), dans lequel elle entreprend l'initiation grâce à une forme de bridge simplifiée :, le mini-bridge.

L'idéal pour les débutants qui désirent progresser au jeu de la carte est probablement le **Pas à Pas** de Berthe et Lebely (Le Bridgeur, 4 volumes , 55 F chacun). Pour les enchères, nous ne pouvons que vous conseiller le best-seller absolu des livres de jeu : **La Super Majeure Cinquième,** de M. Lebel (Le Rocher, 120 F), dont la réputation n'est plus à faire.

Les mordus se régaleront avec les quatres tomes de **Testez votre Bridge,** de H. Kelsey (Belfond, 120 F chacun), certainement la meilleure série consacrée au jeu de la carte. A moins qu'ils préfèrent **Défense et Contre-Attaque,** de C. Delmouly et M. Kerléro (Belfond, 120 F) : l'ouvrage le plus complet sur un sujet encore peu traité, les interventions et les enchères compétitives. **L'encyclopédie du Tournoi par Paires,** de K. Wolsey (Le Rocher, 150 F) présente sur 500 pages toutes les astuces que nécessite cette forme de bridge bien particulière.

Et aussi...

Dans la collection "Grand Chelem" (Hatier, 73 F chaque ouvrage), six ouvrages tels que **Les Armes de la Défense, Les Maniements de Couleur, Le Plan de Jeu à Sans-atout,** etc. **Diaboliquement vôtre,** de Roudinesco (Belfond, 125 F) présente les 54 problèmes les plus difficiles du monde !

Aux éditions Le Rocher, tous les ouvrages de Jaïs et Lebel (de 75 à 120 F). Aux Éditions de Presse Spécialisée Le Bridgeur, des dizaines d'ouvrages techniques, dont un monument d'humour bridgesque : **Bridge dans la Ménagerie,** de V. Mollo (40 F). Plus surréaliste encore : **Aventures au Jeu de la Carte,** de H. Kelsey (140 F). Par ailleurs, et toujours dans la même édition, **Réussir et battre un même Contrat,** d'E. Kantar (120 F).

TAROT

Quinze millions de Français connaissent le tarot, et six millions le pratiquent régulièrement, mais les études sérieuses consacrées à la technique du jeu sont très rares, et seuls deux ouvrages actuellement disponibles peuvent être recommandés : **Le Jeu de Tarot,** de N. Chavey (Hatier, 73 F), premier ouvrage sérieux d'initiation au tarot, et **Le Tarot, de la Partie amicale à la Compétition,** d'E. Jeannin-Naltet et M. Garrivet (Le Rocher-J&S, 75 F). Ce "best-seller" du tarot est un manuel complet pour apprendre et se perfectionner. Ces deux ouvrages sont recommandés par la Fédération française de Tarot : outre les principes de base, ils proposent de nombreuses donnes commentées, dans l'esprit du nouveau tarot de compétition. Ils sont accessibles aux joueurs de tous niveaux.



La littérature du tarot devrait s'enrichir prochainement d'un livre très attendu : **La Signalisation au Tarot,** de D. Daynes (Presses de la Cité). Cet ouvrage sera le véritable système de référence pour la signalisation : les joueurs associés par le hasard parleront enfin le même langage !

Et aussi...

Le Jeu de Tarots, de C-M. Laurent (Bornemann, 40 F).

ÉCHECS

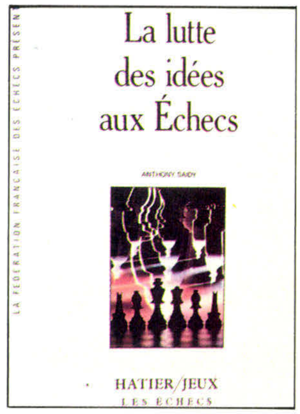
La littérature échiquéenne est la plus étendue : il est un peu difficile de s'y retrouver parmi tous ces ouvrages. Le *must* des débutants, pour découvrir les échecs, est sans nul doute le **Bréviaire des Échecs** de X. Tartakover (Garnier, 85 F) aussi en livre de poche. Ce Polonais émigré en France au début du siècle était aussi poète et humoriste, auteur de nombre de "petites" phrases succulentes comme : "Le gagnant d'une partie d'échecs est celui qui commet l'avant-dernière erreur" ou "La stratégie, c'est savoir quoi faire quand il n'y a rien à faire". Il a su transmettre sa passion des échecs à presque toutes les générations de joueurs français.

Un peu plus difficile, **Le tournoi de Zürich 1953,** de D. Bronstein (Garnier, 190 F). Arrivé deuxième à ce Tournoi des Candidats au Championnat du Monde 1954, Bronstein fait ressortir de la plupart des parties jouées le moment où elles basculent. Le lecteur peut savourer l'essentiel de ces parties et constater que les Grand-maîtres sont souvent, comme lui, les inventeurs de conceptions totalement erronées. Un livre "anti-langue de bois".

Une partie d'échecs, c'est bien connu, est un iceberg dont les coups réellement joués ne forment que la partie visible. Jan Timman, dans **L'Art de l'Analyse** (Aguilera, 79 F), montre que toute la partie immergée, le "non-dit" échiquéen, est un univers beaucoup plus riche et intéressant. A relire plusieurs fois, même pour les joueurs confirmés.

La Lutte des Idées aux Échecs, d'A. Saidy (Hatier, 117 F) : à travers l'histoire des plus grands joueurs contemporains, l'auteur illustre les conceptions essentielles qui s'affrontent aux échecs : combat entre un jeu aux positions fermées, statiques (échecs systématiques) et le jeu fougueux aux positions déséquilibrées (les Romantiques) ; la révolte hypermoderne, après la première Guerre mondiale, qui rejette en bloc l'École scientifique, jusqu'aux limites du bizarre...

Et aussi...

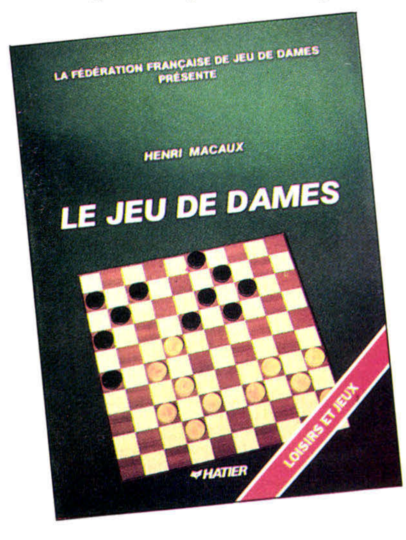


Analyse du Jeu des Échecs, de Philidor (Pauvert et Neumann, 125 F) est une reproduction en fac-similé d'une édition très rare qui date de 1749. Il fut le premier grand théoricien des échecs à avoir utilisé la notation algébrique moderne. Philidor découvrit l'importance des pions et expliquait "les pions sont l'âme des échecs".

Perfectionnez-vous aux Échecs, la Maîtrise au premier Degré, de M-M. Youdovitch (Le Rocher, 95 F). **Les Échecs,** de N. Giffard (Le Rocher-J&S, 80 F). **104 Nouveaux Problèmes d'Échecs,** de M. Benoit (Solar, 26 F). **Les Échecs, c'est facile,** de Bertolo et Risacher (Bornemann, 60 F). Collection "Les Échecs", (Hatier, 18 ouvrages, 73 F et 117 F). **Le Guide Marabout des Échecs,** de Van Sters (Marabout, 31 F) et **Échecs, le milieu de partie,** de J. Flesch (Marabout, 24 F). **L'Art de faire Mat aux Échecs,** de G. Renaud et V. Kahn (L'Impensé Radical, 90 F). La collection "Europe Échecs" (Grasset, 25 ouvrages parus, entre 70 et 130 F). **Jeux d'Échecs, Objets d'Art,** catalogue de l'exposition du Musée suisse du jeu : Mille ans d'Histoire dans les Collections suisses (Musée suisse du jeu, case postale 9, CH-1814, La Tour-de-Peilz).

DAMES

Vous croyez tout savoir : eh bien non ! Peu de personnes connaissent les vraies règles du jeu de Dames. H. Macaux, dans **Le Jeu de Dames** (Hatier, 73 F), donne l'explication complète et détaillée des règles du jeu, mais également



des notions de base sur la fin de partie, la tactique et la stratégie.

Les joueurs moyens ou confirmés liront avec profit **Les Dames, le Jeu des Combinaisons,** par L. Guinard (Le Rocher-J&S, 68 F). Pour tout apprendre des combinaisons, avec les mécanismes les plus subtils comme le gambit, le forcing, le piège et contre-piège. L'auteur donne enfin de nombreux renseignements et explications concernant les différentes formes de jeu, les clubs, les compétitions et la Fédération.

Les experts ès Dames apprécieront **Le Grand Livre de Baba Sy** (à commander à M-A. Desfosses, 23 rue Boursonne, 27700 Hennezis, moins de 100 F) : le Grand-maître international sénégalais révèle ses connaissances sur toutes les finesses du jeu de position, toutes les ficelles du "métier" de damiste.

Et aussi...

Le Jeu de Dames pour Débutants, d'H. Chiland (Bornemann, 40 F). **Chefs-d'oeuvre du jeu de Dames,** de V. Agafonov (Les Beaux Sites, 10 avenue de la Grande Armée, 75017 Paris, 120 F) : les combinaisons comme un art. **Les Dames,** de J. Chaze (Solar, 26 F).

BACKGAMMON

Si les débutants peuvent trouver plusieurs ouvrages en français pour satisfaire leur curiosité, les aspirants "pro" qui espèrent gagner leur vie en secouant les gobelets ont, eux, intérêt à maîtriser la langue de Sylvester (pas Stallone, l'autre !), ou à se munir d'un bon dictionnaire.

Le Backgammon, de B. Hannuna (Marabout) n'est plus édité mais on peut peut-être encore se le procurer chez les bouquinistes. C'est (ou c'était) le livre de base idéal pour débutants (et le moins cher !). Un autre ouvrage d'initiation, plus étoffé et illustré de nombreux exercices est récemment paru : il s'agit du **Backgammon** de F. Lohéac-Ammoun (Hatier, 73 F).



Parmi les ouvrages en anglais, citons le **Backgammon** de P. Magriel, l'ouvrage théorique le plus complet sur le Backgammon, pour joueurs moyens désirant passer au stade supérieur : toute la stratégie du jeu expliquée de manière claire et détaillée sur environ 400 pages.

Également : **Backgammon for Profit,** de J. Dwek, le meilleur livre d'exercices pour joueurs confirmés, et **Backgammon, the cruelest Game,** de B. Cooke et J. Bradshaw.

GO

La simplicité apparente des règles du go ne doit pas masquer les multiples subtilités qui en découlent. Les pierres sont immobiles, et pourtant le go est un jeu de mouvement : ce n'est là qu'un des nombreux paradoxes de ce jeu.



Pour le découvrir, il faut se plonger dans **L'ABC du Go,** d'H. Dicky (Jeulogic, 85 F) : règles, lexique des termes employés, tactique et stratégie, tout cela complétés par une partie commentée et un test. Dans le même registre, **Le Jeu de Go,** de P. Aroutcheff (Hatier, 73 F), et **A la Découverte du Jeu de Go,** présenté par la Fédération française de Go (L'Impensé Radical, 35 F).

Pour progresser plus avant, **Les bases techniques du Go,** de L.Y. Jong et H. Dicky (Jeulogic, deux tomes, 90 et 60 F), la "grammaire" et "le style" du go décortiqués dans une théorie systématique, pour jouer intelligent. **Le Perfectionnement au Go,** de P. Aroutcheff (Hatier, 73 F), un véritable outil de travail : les pierres du jeu de go ont un caractère, des aptitudes et des points faibles.

Et aussi...

Petit Traité invitant à la Découverte de l'Art subtil du Go, de Lusson, Perec et Roubaud (C. Bourgois, 50 F) : outre les règles, la stratégie et la tactique élémentaires, un brillant exercice littéraire, très drôle. **Le Jeu de Go, Règles et Pratique,** de C-M. Laurent (Bornemann, 40 F). **L'Art subtil du Management, le Jeu de Go comme Modèle,** d'A. Marin et P. Decroix (Éd. de l'Organisation, 130 F).

OTHELLO

Othello serait-il le parent pauvre de l'édition spécialisée ? On peut se poser la question en voyant le peu d'ouvrages qui existent en français. Heureusement, les deux ouvrages suivants sont de très bonne qualité et valables aussi bien pour des débutants que pour des joueurs chevronnés. **Othello Reversi, le dernier-né des Jeux de Stratégie,** de F. Pingaud (Le Rocher-J&S, 75 F), donne une présentation simple des règles et des points de stratégie indispensables. De nombreux exemples, exercices et parties commentées aident le néophyte comme le joueur confirmé à progresser en dépassant ses erreurs.



L'Othello par l'Exemple, présenté par le club de la rue d'Ulm et la Fédération française d'Othello (L'Impensé radical, 120 F) : les règles et les principes stratégiques sont assez vite expédiés, mais les commentaires des parties du Championnat du Monde 1988 sont intéressants.

Annette LACOUR,
Benjamin HANNUNA,
et les chroniqueurs de J&S

Casse-tête



LE CONFLIT DES GÉNÉRATIONS

1 - Brigitte dit à son père : "Il y a six ans, tu avais le triple de mon âge".
Le père de répondre : "Dans six ans, j'aurai le double de ton âge".
Quel est l'âge du père ?
2 - Jérôme à son père : "Les deux chiffres nécessaires à l'écriture de mon âge sont les mêmes que pour ton âge".
Le père de répondre : "L'an dernier, mon âge était le double du tien".
Quel est l'âge du père ?

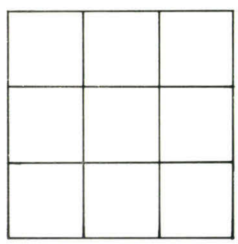
CADRE SUP'

Par quels chiffres faut-il remplacer les trois points pour que l'ensemble du cadre soit cohérent ?

34 = 71
35009 = _ _ _
345 = 3773

GRILLE MAGIQUE

Inscrire les neuf chiffres de 1 à 9 dans cette grille (un chiffre par case) afin que la somme des trois nombres horizontaux ainsi obtenus soit le double de la somme des trois nombres verticaux.



CONSERVATION DES SOMMES

A et B sont deux nombres de deux chiffres chacun. Si on multiplie l'un par l'autre, on obtient un nombre de quatre chiffres, pouvant être séparés en deux tranches de deux chiffres chacune, telles que la somme de ces deux tranches soit égale à la somme des nombres A et B.
Exemples :

- 15 x 93 = 1395
et 13 + 95 = 15 + 93 = 108
- 54 x 72 = 3888
et 38 + 88 = 54 + 72 = 126

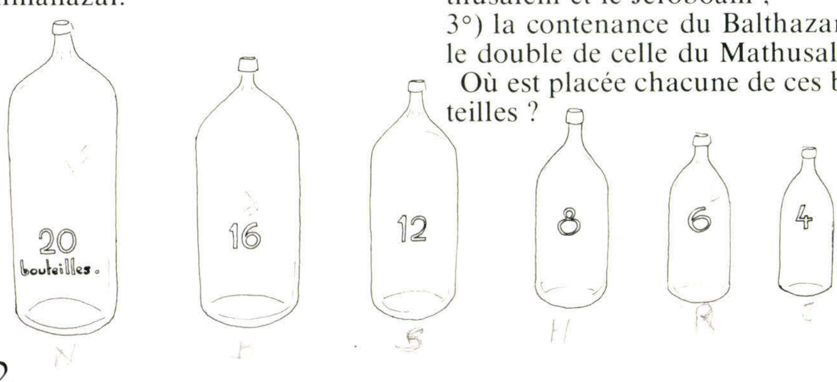
Saurez-vous trouver d'autres exemples ?

MATHUSALEM, NABUCHODONOSOR ET LES AUTRES

Si chacun sait qu'un magnum équivaut à 2 bouteilles, il en va autrement quand il s'agit de connaître la contenance d'un Réhoboam ou d'un Salmanazar...

Sur cette étagère sont posés dans le désordre : un Balthazar, un Jéroboam, un Mathusalem, un Nabuchodonosor, un Réhoboam et un Salmanazar.

On sait que :
1°) le Salmanazar n'est pas la plus grosse bouteille ;
2°) le Réhoboam est entre le Mathusalem et le Jéroboam ;
3°) la contenance du Balthazar est le double de celle du Mathusalem.
Où est placée chacune de ces bouteilles ?



***Solutions page** 76-77*

Louis THÉPAULT

REJOUEZ AVEC LES ANCIENS NUMÉROS



PROFITEZ DES CENTAINES DE CASSE-TETE ET DES NOMBREUX "JEUX EN ENCART" ORIGINAUX

Les numéros 5 et 10 à 41 sont encore disponibles, ainsi que les numéros suivants :

N° 42 Le guide de tous les jeux. **Rêve de donjon**, wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. De vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador,** jeu diplomatique, 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba**, la dernière cité, jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces**, 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls**, simulation, 2 à 6 joueurs.

N° 48 250 jeux testés. Tapis Vert, vos chances de gagner. **Échecs**, un siècle de championnats du Monde.

N° 49 Sympa, les jeux de bar. **Échecs :** le match Kasparov/Karpov. **Carcrash**, 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abuti,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep**, un grand jeu en encart + un scénario de l'appel de **Cthulhu.**

N° 52 Une soirée de jeu clé en main. Le whist. 150 jeux- problèmes. **Le retour des mutants**, 2 à 6 joueurs.

N° 53 Les stars des logiciels de jeu. B.A.T., le jeu de rôle. **Texas**, jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 54 Spécial Noël : le guide de tous les jeux. **Jungle**, 2 à 6 joueurs.

N° 55 Inventeurs, la galère ou la gloire. Micro : Élite, le jeu infini. **Le dernier amiral.**

N° 56 Où va le jeu de rôle ? Micro : F19, simulateur de vol. **2089 le jeu du tricentenaire**, Jeu de rôle.

N° 57 Jouez seul. Micro, **Explora II, l'odyssée de l'espace temps.** Les Bleus, les Blancs, les Chouans, wargame.

N° 58 Tout sur les figurines. **Quand le jeu devient un métier.** Les recettes des impros, jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 59 **Les simulateurs de vol.** Les jeux grandeur nature + Une histoire de famille, scénario complet.

N° 60 Jouez tout l'été. Wargames : jeux de plage. **15 pages de jeux d'été** prêt à jouer.

N° 1 Nouvelle formule Les jeux télé au banc d'essai. Aventure solo : Ratman contre Dr Kill.

N° 2 **Tous les jeux pour Noël :** suivez le guide. **Planche-Neige,** jeu de société, 2 à 6 joueurs.

N° 3 **La triche :** truqueurs et virtuoses. **la guerre des moutons,** jeu de société pour 2 à 6 joueurs.

N° 4 **Gorbatchev gagnant** en 4 coups ? **Enfer et Damnation,** grand jeu de rôle. **Cluedo grandeur nature.**

N° 5 **Les femmes** savent-elles jouer ? **Les 7 Péchés capitaux,** scénario pour Enfer et Damnation.

N° 6 (Re)découvrez Othello. **Festival de** Cannes. **La** Bibliothèque **du Joueur. Jeu en encart :** Tchernobyl-sur-Loire.

HORS SÉRIE :
MEGA 1 grand jeu de rôle : **30 F**
MEGA 2 grand jeu de rôle : **30 F**
JEUX & MICRO 250 logiciels au banc d'essai : **30 F**

BON DE COMMANDE ET BULLETIN D'ABONNEMENT
à retourner, paiement joint, à JEUX & STRATÉGIE, 33 rue Faidherbe 75011 Paris

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

Je souhaite recevoir les anciens numéros suivants : ....
............................, soit........... x 22 F = ... et .... numéros hors série à 30 F =............ franco.
(Étranger : ajouter 10 F par exemplaire)

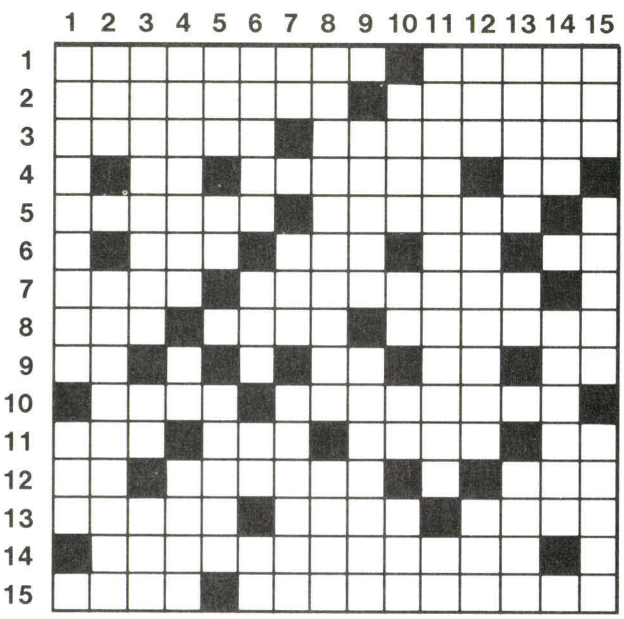
☐ Je souhaite m'abonner à JEUX & STRATÉGIE pour 1 an (11 numéros, 220 F). Je recevrai alors en cadeau un ancien numéro de mon choix.
☐ Je souhaite recevoir une reliure pour mes JEUX & STRATÉGIE, au prix de 55 F (capacité : 6 numéros).
☐ Je désire recevoir le numéro .... en cadeau d'abonnement. Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATÉGIE.

Mots croisés

1

HORIZONTALEMENT

1. Un revenant - Green pour amateurs. **2.** Jardinage de roses - Défenseur des Indiens. **3.** S'appliquait sans doute à une Anglaise - Caisse de retraite. **4.** Note - Ça va barder - Préposition. **5.** Un joint - Ont les palmes. **6.** Cellules pour cellules grises - Cité dans les histoires gauloises - Symbole - Onze en treize. **7.** Mauvaise humeur - Chaland parfois à fond plat. **8.** Un article ou des articles - Coquin de sort - Grande rigueur. **9.** Scission de la SFIO - Symbole - La chute de l'Abwehr - Symbole. **10.** L'humour anglais - Angles obtus parfois... **11.** Manifeste - N'est pas faite pour son palindrome - Un homme fort eut un faible pour elle - Clôture sylvestre. **12.** Personnel - Pour les marchands de tapis - A toujours le mot pour rire. **13.** Lieu de repos - Orfèvre en la matière - Façon d'aller. **14.** Gagne à être entendu. **15.** A poil - Passe le plus clair de son temps à la campagne.



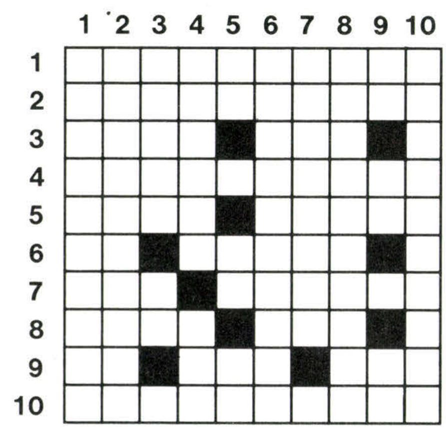
VERTICALEMENT

1. Petit véhicule pour faire connaître le grand véhicule - Mue de serpent. **2.** Vallée de la mort - Objet d'un trafic. **3.** Petite somme - Symbole - Espoir vain. **4.** A perdu un de ses membres - Fait bouillir la marmite de Papin - Survient quand on insiste trop sur le ballon. **5.** La grande époque - Remonte au déluge ? Français moyen. **6.** Effectifs - Une anglaise un peu légère - Marque de poulet - Au centre de Thèbes. **7.** Queue de rat - Un service qui ne peut malheureusement être rendu - Mettra en lieu sûr. **8.** Aime bien le cadavre exquis - Hameau aux Antilles. **9.** Passé en revue - Grande réserve de rouges. **10.** Pot aux roses ? Possessif - Symbole - Endroit tout désigné. **11.** A la grosse tête - Personnel. **12.** Vieux machin - Restaurée - Vieux beau. **13.** Reçues seulement quand elles sont toutes faites - Note - Pour l'aiglon. **14.** Eau de Cologne - Correction du peuple. **15.** Déconseillé au séducteur - Permet d'éviter les pépins - Rossignol.

2

HORIZONTALEMENT

1. Pénitencier. **2.** Donne un coup de pompe. **3.** Action d'éclat - Ondes courtes. **4.** Ouverture faite par une meurtrière. **5.** Cours d'Espagne - Syncopes pendant le carnaval de Rio. **6.** Rapporte énormément - Monsieur de Valery. **7.** Sans retenue - Bûcher avec la flamme. **8.** Tranche de pâté - Bien plus ultra. **9.** Symbole - Levant - Agent double. **10.** Sur les bords.



VERTICALEMENT

1. Coup de pompe. **2.** Primitive. **3.** Ennemi public numéro un... Faîte du toit. **4.** Condamné parfois sur simple présomption. Sous les balles. **5.** Préposition - La tête de l'emploi - Symbole. **6.** Provoque une perturbation en provenance des îles britanniques. **7.** Ne manque pas de sel. **8.** En a pris de la graine. **9.** Note - Remarque - French cancan ? **10.** Participe à la guerre des étoiles.

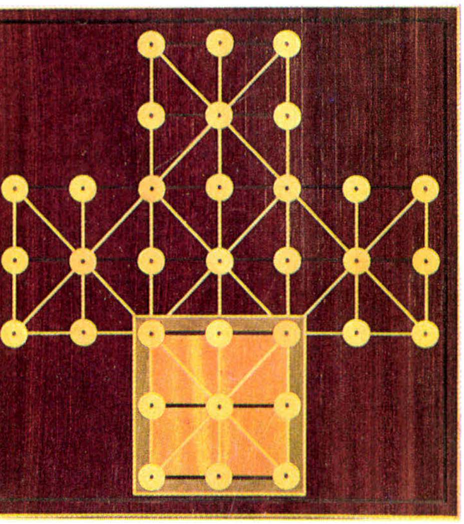
Solutions page 77

Franck DE LA PATELLIERE

HISTOIRES DE JEUX

Le Renard et les Poules

Le jeu de l'assaut est aujourd'hui un peu oublié. Autrefois nommé jeu du "Renard et des Poules", il est issu d'une longue lignée, qui paraît remonter au Moyen Age.



PHOTOS H. LANGLOIS

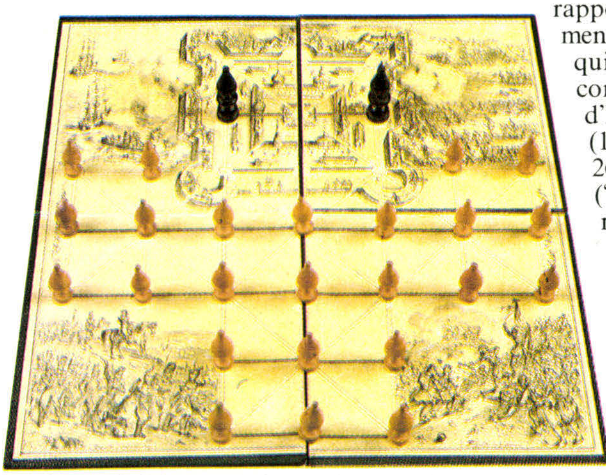
Boîte à jeux par Vaugeois Paris, fin XVIIIe.

Qu'on le nomme jeu du "Renard et des Poules", jeu du "Renard et des Oies", "Jeu du Siège", "Jeu de l'Assaut", "Assalto", "Fox and Geese" ou "Belagerungsspiel", le principe du jeu est le même : sur un damier, le plus souvent disposé en croix et comprenant 77 cases ou intersections, on oppose un "renard" (pion unique, plus large, à déplacements libres) et des "poules" (12, voire 13 pions, plus petits, aux déplacements limités).

Il s'agit d'un jeu d'affrontement, avec un mode de capture semblable à celui des dames. Orné d'un "château" (c'est-à-dire que l'une des branches de la croix est soulignée), le jeu fut fort prisé au siècle dernier pour ses vertus d'évocation... militaire ! Ne rappelait-il pas le siège d'une ville ? Sébastopol, en 1855, entra ainsi dans la légende sous la forme de très nombreux jeux "du siège de Sébastopol" présents dans de nombreux coffrets de l'époque.

C'est cette variante du XIXᵉ siècle que vous êtes invités à découvrir en pages suivantes.

Ce n'était pourtant qu'une renaissance d'un jeu... déjà oublié. Il faut remonter au XVIIe siècle pour en retrouver la mode. La *Maison des jeux académiques* (1659) le décrit en un charmant petit quatrain :



Assaut de Sébastopol, chromolithographie 1880 environ

Fortune ici-bas tourne-boule, tourne choses par le hasard : Parfois le Renard prend la Poule, la Poule parfois le Renard.

L'origine en est attribuée aux Lydiens ! Pierre Mallet, "ingénieur ordinaire du Roy & professeur aux sciences mathématiques", auteur du premier traité sur les dames (*Le jeu des dames, avec toutes les maximes & régles tant générales que particulières qu'il faut observer...*, Paris : Th. Girard, 1668) aborde à son tour le jeu du "Renard", précisant que "le Renard est seul, les Poules sont 12 rangées comme pour joüer aux dames ; le Renard se met sur quelle case il veut.".

Des chiens et des lièvres

Mais le jeu est bien plus ancien ! le musée de Cluny, à Paris, possède une extraordinaire boîte à jeux du XVe siècle qui offre pas moins de six plateaux. La présence, à l'intérieur d'un des deux battants, d'un jeu "du Renard et des Poules" en est un des tout premiers témoignages.

C'est peut-être de ce jeu que parle Rabelais dans sa longue liste du chapitre XXII de *Gargantua* (1534 : "au renard"). Le vénérable Murray rapporte, quant à lui, la seule mention incontestable avant 1600, qui se trouve dans le livre de compte de la maison royale d'Edouard IV d'Angleterre (1461-1484) : "two foxis and 26 hounds of silver overgilt" ("deux renards et 26 chiens recouverts d'argent").

C'est aussi un jeu proche que décrit le traité d'Alphonse X (1283, cf. J&S n° 40) sous le nom de *cercar la liebre* ("encercler le lièvre"). Le diagramme et la règle qui l'accompagnent sont on ne peut plus clairs ; mais le tablier n'y est pas encore en croix. Le jeu du renard ne se dit-il pas aujourd'hui en espagnol *el juego de la liebre* ?

Il serait faux de croire que le jeu de l'assaut est un dérivé des dames : il paraît plus ancien. Il n'est pas impossible non plus qu'il ait servi de modèle au solitaire, qui apparaît précisément sous le règne de Louis XIV, en pleine vogue du Renard et des Poules...

Si vous êtes par l'odeur des poules alléché, tournez vite la page : J&S vous offre l'occasion de découvrir ce jeu d'assaut dans sa variante XIXᵉ siècle.

Thierry DEPAULIS

L'assaut de Sébastopol

Variante évoluée du jeu du Renard et des Poules, ce jeu fut inventé vers le milieu du XIXème siècle, sans doute en France. Le symbolisme animal traditionnel y laisse la place à celui, plus moderne, de la guerre.

Si le second Empire fut pour la France une période de calme et de relative prospérité, ce ne fut pas, c'est le moins que l'on puisse dire, une période de grandeur militaire. L'armée de Napoléon III ne s'est guère illustrée sur les champs de bataille, mais ses rares succès étaient abondamment célébrés par une historiographie officielle visant à assimiler l'empereur régnant à son oncle Napoléon Ier.

On conçut donc sur la base du "Renard et des Poules", "L'Assaut de Sébastopol" pour célébrer la principale victoire de la Guerre de Crimée. Les plateaux de jeu imprimés se multiplièrent, figurant le plus souvent les combats de la prise de Sébastopol, parfois aussi les grandes batailles de Napoléon Ier. Le jeu de l'assaut devint populaire en Angleterre où il s'appela *Assalto*, puis, à la suite de la révolte indienne des cipaes en 1857 *Officiers & Sepoys*. Pratiqué dans toute l'Europe à la fin du XIXe, ce jeu a presque disparu. Il est pourtant passionnant.

REGLES

Nombre de joueurs : 2

Matériel

— 1 plateau de jeu en forme de croix, l'une des branches de la croix figurant le fort de Sébastopol ;
— 26 pions : 24 assiégeants (Français) et 2 assiégés (Russes).

Principe

Les Russes cherchent à éliminer les Français, les Français cherchent à encercler les Russes ou à occuper le fort.

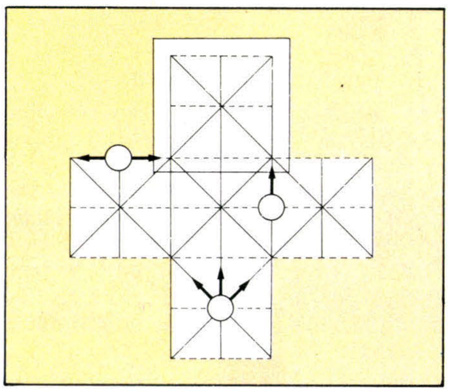
Déroulement de la partie

Les pions sont placés sur les points à l'intersection des lignes de déplacement. Les Français sont placés en début de partie comme indiqué sur le schéma. Le joueur russe place ses deux pions sur les points de son choix à l'intérieur du fort. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant un de leurs pions vers un point voisin le long des lignes de déplacement. Les Français commencent.

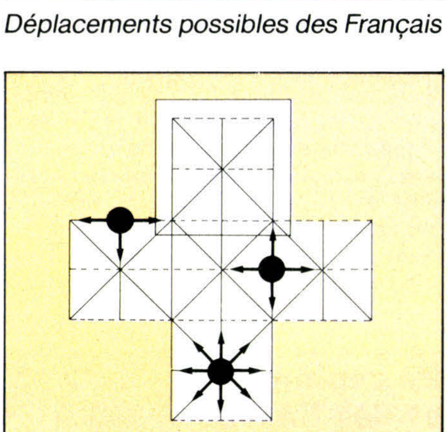
Les Français ne peuvent ni reculer ni utiliser les lignes figurées en pointillés.

Les Russes peuvent bouger le long de toutes les lignes de déplacement.

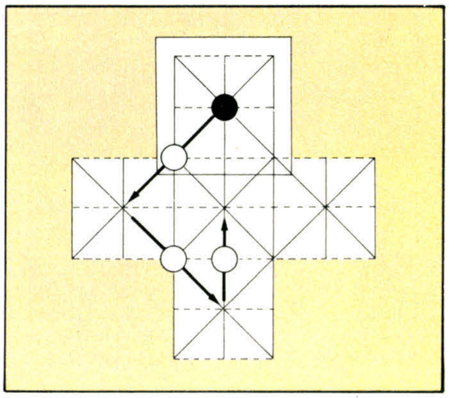
Un Russe peut prendre un Français qui se trouve sur un point voisin en sautant au-dessus, comme au jeu de dames, pour arriver sur un point libre. Le Français est alors retiré du jeu et le Russe placé immédiatement au-delà. Un Russe peut effectuer une "rafle" de plusieurs pions, en changeant éventuellement de direction après chaque prise. La prise est obligatoire ; si le joueur Russe néglige de prendre un Français alors qu'il en a la possibilité, ou ne termine pas une rafle, son pion peut être "soufflé" et retiré du jeu. Souffler n'est pas jouer.



Déplacements possibles des Français



Déplacements possibles des Russes



Prise de trois Français par un Russe

Victoire

Les Français gagnent s'ils occupent les neuf points du fort, ou si à leur tour de jeu aucun des deux Russes ne peut se déplacer. Les Russes gagnent dès qu'il reste moins de neuf Français sur le damier ou que les Français ne peuvent plus se déplacer.

CONSEILS TACTIQUES

S'ils jouent prudemment, avançant leurs pièces lentement et en bloc de manière à étouffer peu à peu les Russes, les Français sont à peu près sûrs de l'emporter. Il peut être utile de sacrifier des pions pour forcer l'ennemi à sortir du fort.

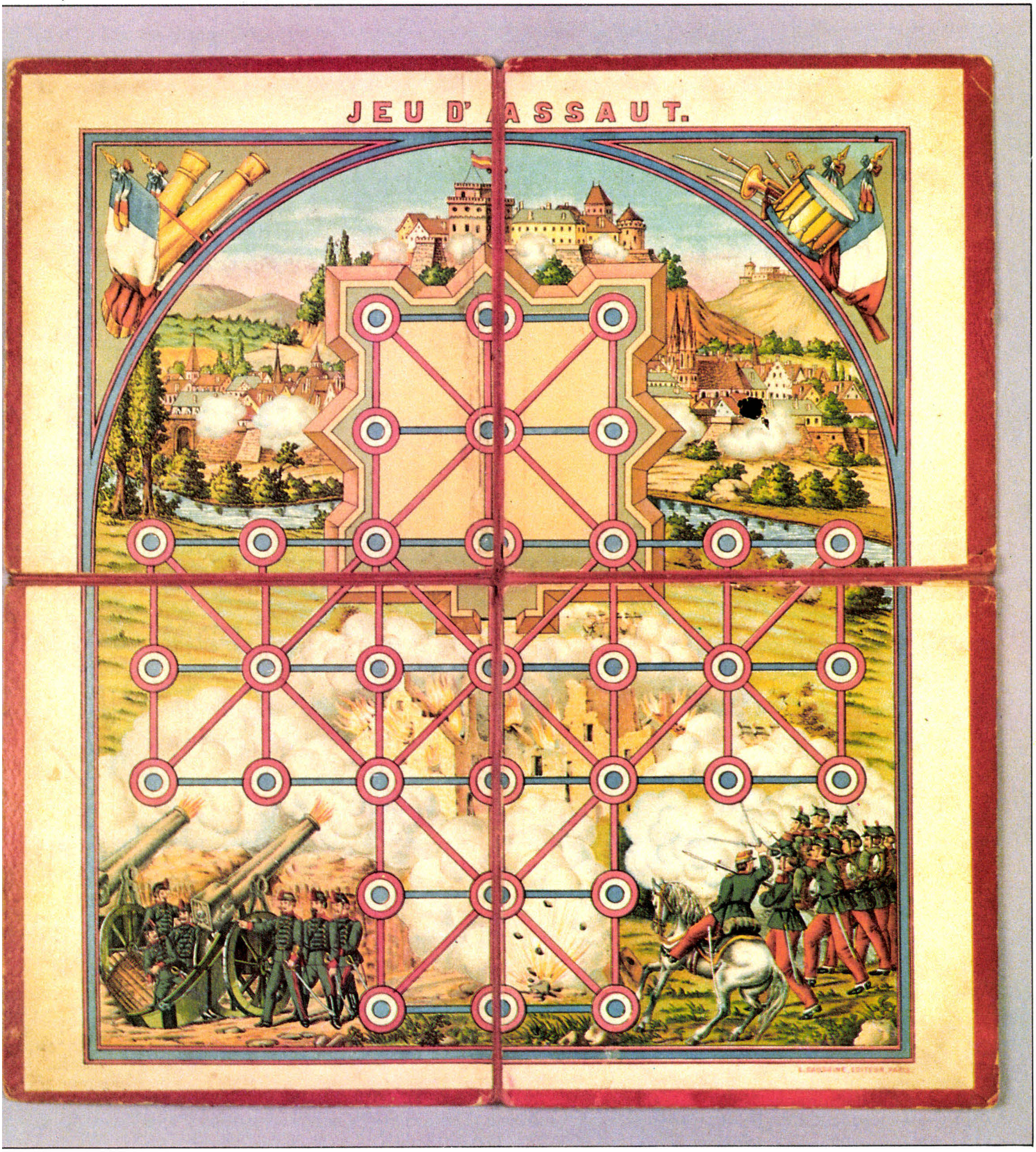
Les Russes doivent veiller à se garder des voies multiples de sortie et éventuellement de retour au fort, et éviter si possible les coups forcés auxquels les Français peuvent les contraindre. Ils doivent aussi s'efforcer de prendre les Français en fourchette, au besoin en plaçant leurs deux pions sur des cases voisines.

Le léger avantage dont bénéficie le joueur français disparaît si l'on renonce à la règle de la prise obligatoire.

Bruno FAIDUTTI

Comment jouer ? Simple ! Achetez illico chez votre mercière préférée 26 boutons de chemise (dont 2 noirs).
Sinon, recyclez vos pois chiches, vos lentilles, vos cachous, vos pièces de 10 et 50 centimes, vos pions de go... A vous de jouez !

Vous trouverez l'original de ce jeu à "la tortue électrique" (5 et 7, rue Fédéric-Sauton, Paris 5e) Photo H. LANGLOIS



JEUX DE RÔLE
Anachronismes (suite) : Gadgets électrolliques

Un anachronisme est parfois un simple élément de décor, conçu pour dérouter les joueurs. Saurez-vous distinguer une machine à laver d'un coffre au trésor ?



A quoi bon mettre une machine à laver dans un donjon ? A rien, bien sûr, sauf à détendre un peu l'atmosphère. Accessoirement, ça servira un peu à l'assainir car j'ai remarqué que l'hygiène vestimentaire n'était pas le fort des personnages de JdR et que le sang de dragon vert était très difficile à avoir.

L'empire de la MàL

La Machine à laver (MàL) est un des symboles les plus universellement reconnus de la supériorité de l'Homme sur la Bête. Il n'est donc pas interdit d'en rencontrer un peu partout, même dans les replis du temps, partout où l'Homme a posé sa marque.

Le problème n'est d'ailleurs pas de savoir ce que la machine à laver fait dans le donjon mais comment la décrire, sans expliciter trop facilement ce qu'elle est. Exemple : "c'est un coffre métallique cubique et blanc, qui porte sur sa face frontale un gros oeil rond et vitreux, où apparaissent parfois des reflets colorés.

Des pierres curieuses ornent le rebord supérieur" (si le possesseur se fait une lessive couleur, évidemment). Ou encore : "ça ressemble à un bloc de métal parallélépipédique, uniformément blanc" ("avec un couvercle sur le dessus" éveillerait par trop l'attention).

MàL, entends-tu ma prière ?

Le coup du gros oeil rond et vitreux et des reflets colorés peut se révéler très payant. D'abord méfiants, les joueurs s'approcheront du coffre et regarderont à travers l'oeil. Ils y verront des objets tourbillonnants, ayant vaguement une forme humaine. Le tourbillon du Temps ? Une machine divinatoire ? Convaincu de votre sérieux séculaire, jamais personne n'osera croire qu'il s'agit d'une blague ! Et pourtant...

Exploitez le filon, il y aura bien un magicien pour tenter de décrypter les runes bizarres qui décorent les boutons. La Machine à laver peut servir accessoirement d'alibi à un quelconque charlatan de village, qui y lirait l'avenir, comme dans une boule de cristal. Après tout, ça ne serait pas plus idiot que de fouiller les tripes d'un chevreau ou le marc de café.

La MàL peut être l'objet d'un culte local. Et le bruit à l'essorage promet de bien belles interrogations et frayeurs aux personnages pusillanimes. Bon, reste le problème de l'électricité, l'EDF n'ayant point encore raccordé les donjons. Groupe électrogène ? Esclaves enchaînés à des dynamos ? "Les esclaves de la MàL", voilà un titre en tôle émaillée du plus bel effet !

Soyons sérieux...

D'accord, la MàL tient plus du gag que de l'interprétation sérieuse des Écritures selon St Gary. Au-delà du gag reste une technique : celle de décrire le plus froidement possible les objets les plus courants.

Et ce n'est pas si facile. Les anachronismes ne doivent d'ailleurs pas nécessairement pulluler pour être efficaces. Au contraire, un seul, bien amené, au cours d'une campagne, suffira à déchaîner des ouragans d'interrogations et de développements futurs.

On pourrait certes critiquer l'intervention iconoclaste d'une MàL dans un scénario, pour des raisons de "vraisemblance". Mais on touche là à des questions hautement philosophiques, dont les chapelles diverses du JdR parleront encore longtemps. Si la MàL vous choque, vous pouvez y aller un peu plus doucement.

De la connaissance de l'objet usuel

Un anachronisme, ça n'est pas seulement dans le sens "MàL vers donjon". Il peut aussi fonctionner dans l'autre sens : "épée runique vers Tremblay-lès-Gonesse" ou "bâton magique vers La Garenne-Colombes".

Dans ce cas, le problème est très légèrement différent de celui de la MàL. D'abord, il s'agit d'un demi-anachronisme, puisque le Moyen Age a déjà sécrété des ustensiles semblables. La description sera donc plus facile : "c'est une épée" ou "c'est un bâton". Des signes cabalistiques sur une épée n'étonneront pas un esprit aussi rationaliste qu'un agent secret de Sa Majesté.



Par contre, son utilisation correcte posera des problèmes à un quidam contemporain, alors qu'un guerrier médiéval-fantastique aurait tout de suite pigé l'usage ("Hum... frapper de haut en bas, bonus +2 pour toucher"). L'ennui, c'est que l'agent secret, dans une vie antérieure, a certainement déjà incarné un nettoyeur de donjons. Sa connaissance "surnaturelle" des objets magiques devra être refrénée par des effets dont *L'Apprenti Sorcier*, de Paul Dukas, serait la parfaite illustration musicale.

Arbalète ou M-16 ?

Puisque l'irruption d'objets saugrenus dans votre continuum ludo-temporel vous choque, parlons flingues. Les armes sont un des attributs masculins par excellence, et les rôlistes de toutes époques en raffolent. Les pages des manuels sont couvertes de données précises sur l'effet perforant du carreau d'arbalète sur la Flak Jacket, ou les dégâts causés à une armure de plaques par une roquette antichar.

La découverte d'armes typiquement anachroniques peut être une source d'émerveillement ludique sans fin (ah ?). Reste à bien déguiser la découverte. Des écrins de luxe dans la boutique d'un marchand des bas-fonds pourront cacher de curieux engins... Notez bien qu'il ne s'agit là que d'accessoires, et non du pivot d'un scénario. L'intervention des armements "anachronisés" ne doit pas être nécessaire à la réussite d'une campagne, mais bien maîtrisée, elle peut y contribuer.

Une arme à feu moderne, dans un donjon, peut complètement faire basculer l'équilibre des forces en présence, aussi veillera-t-on à ne l'utiliser qu'avec précaution, en en réservant l'usage à des personnages d'intelligence supérieure, ou en imposant un crédit de munition assez faible.

On passera d'abord par une phase dite de "découverte", où le Maître de jeu devra se surpasser dans l'art de la description : une machine à laver, c'est facile à décrire ; un pistolet ou un fusil, c'est une autre affaire. Le mieux est de se souvenir des noms poétiques que donnaient les Indiens d'Amérique à ces engins de mort, "bâtons à feu", par exemple : "ça ressemble à un bâton, dont le manche est métallique et creux, et dont l'extrémité forme une crosse".

Pour un fusil, c'est assez explicite et déchaînera sans doute la curiosité du personnage-joueur. En fait, il est parfaitement possible de décrire une arme à feu en expliquant qu'il s'agit d'une arbalète dont une partie du mécanisme manque, ce qui serait probablement la première impression visuelle d'un personnage ignorant. Ce côté "incomplet" peut être exploité comme un test de perspicacité. A quoi bon utiliser une arbalète cassée ?

Le bon sens...

Un fusil est d'un maniement simple pour qui a été abreuvé de westerns depuis son plus jeune âge. Mais un homme des cavernes trouverait certainement que c'est une massue des plus médiocres, et fragile avec ça !

Découvrir non seulement la finalité d'un objet, puis la manière de s'en servir, sera pour un joueur l'occasion d'un "duel" passionnant avec le Maître de jeu. C'est même un moment idéal pour prouver ses qualités de "rôliste", puisque que plus que jamais, un "joueur" doit réfléchir comme un "personnage" confronté à une situation inhabituelle.

L'honnêteté (qui devrait être récompensée en points de "rôle-play") serait pour un bon joueur de jeter aux orties "l'arbalète cassée". Toutefois, certaines circonstances, comme par exemple la mise en valeur de ladite arbalète, peuvent expliquer qu'on s'y intéresse de plus près.

Accident stupide...

Une fois que le joueur aura prouvé que son intérêt pour un objet sans utilité apparente est justifié, il lui faudra trouver son usage (pas trop difficile, à cause de la ressemblance avec l'arbalète), puis son fonctionnement.

Attention : soyez fair-play ! Un homme du Moyen Age, à moins d'être exceptionnellement intelligent (et encore...), n'aura jamais la succession d'idées géniales nécessaires au chargement puis à la mise en oeuvre d'un fusil, surtout si - paradoxe - le fusil est ancien. Donc, si fusil il y a, il devra être plus ou moins prêt à l'usage. Attention aux accidents du genre : "et si j'appuie sur le petit bitoniau sous la crosse, qu'est-ce qui se passe ?". Un éclair de génie peut être fatal : tout dépend de qui se trouve dans la ligne de mire.

Pierre GRUMBERG

GRANDEUR NATURE

Partie de chasse



Avant d'attaquer le grand concours du mois, essayez donc ce petit scénario pas piqué des vers... Histoire de vous mettre au parfum !

Comptez une dizaine de joueurs (mais si vous voulez broder sur l'intrigue, vous pouvez inviter plus, ou moins, de "chasseurs"). Quelques jours avant la date prévue pour la soirée, remettez à chaque participant le résumé de l'intrigue (doc. 1) et le rôle qu'il devra tenir (doc. 2). Exigez de chaque joueur qu'il porte le nom de son personnage sur un badge au cours de la soirée.

Intrigue (doc. 1)

Vous avez été convié ce week-end à une partie de chasse dans la propriété des Duflouze. L'aîné des fils, Charles, a été assassiné dans le parc au cours de la partie. Pour Édouard Duflouze, son père, vous êtes aussi suspect que les autres invités. A vous d'éclaircir le mystère !

Les personnages (doc. 2)

Édouard Duflouze

C'est vous ! Reportez-vous au timing pour plus de détails (voir plus loin).

Paul-Émile Duflouze

Vous êtes le frère cadet de Charles. Vous détenez 35 % du capital de la banque qu'il avait créée avec l'argent paternel. Au cours de la chasse, vous avez entendu deux coups de feu. Vous vous trouviez alors entre Bois-Robert et la maison du garde-chasse.

Antoinette Duflouze

Vous êtes la soeur aînée de la victime. Charles vous versait une rente (insuffisante à votre goût) sur l'argent paternel. Au cours de la partie, vous avez entendu deux coups de feu. Vous vous trouviez alors entre Bergerac et Bois Robert.

Marie-Laure Duflouze

Vous êtes la soeur cadette de la victime. Charles vous versait une rente (insuffisante, à votre goût) sur l'argent paternel. Au cours de la partie, vous vous êtes promenée seule sur la Colline Noire. Vous avez entendu un coup de feu et tiré une perdrix.

Nestor Ratisse

Vous êtes le principal collaborateur de la victime. Charles se déchargeait sur vous des comptes de la banque qu'il avait créée avec l'argent de son père. Vous avez entendu deux coups de feu au cours de la partie. Vous vous trouviez alors entre le chemin qui mène au château et le lac.

Marceline Baucel

Vous êtes la fiancée de la victime. Il y a quelques semaines, vous avez repoussé les avances de Raoul Butor, l'un de ses amis d'enfance. Vous avez passé la partie en compagnie de Tosca de Latour, à Bergerac. Vous avez tiré un lapin et entendu un coup de feu.

Raoul Butor

Vous êtes un ami d'enfance de Charles. Marceline Baucel, sa fiancée, a repoussé il y a quelques semaines les propositions que vous lui aviez faites. Vous avez passé la partie seul, sans voir personne, ni rien entendre. Comme vous traversiez Bois-Robert, un cerf s'est glissé près de vous. Vous avez tiré... et l'avez raté ! Peu fier de cet échec, vous prétendrez n'avoir pas tiré du tout.

Jean Baljean

Vous êtes un ami d'enfance de Charles. Tout le monde savait que vous lui deviez une somme rondelette. Vous avez entendu deux coups de feu au cours de la partie. Vous vous trouviez alors entre Bois-Robert et le lac.

Hubert Ritz

Vous êtes un ami d'enfance de Charles. Au cours de la partie, vous vous êtes promené seul près du lac, le long de la route. Vous avez tiré un faisan mais, complètement sourd, vous n'avez rien entendu d'autre.

Tosca de Latour

Vous êtes un ami d'enfance de Charles. Vous avez passé la partie en compagnie de Marceline Baucel, sa fiancée. Elle a tiré un lapin. Vous avez aussi entendu un coup de feu.

Matériel

- Un cahier - Ce sera le "carnet de dépenses" de la victime. Inscrivez-y : le montant des rentes qu'il versait à ses deux soeurs, un crédit accordé à Baljean, ainsi qu'à un client inconnu, une pension versée à son père, le salaire de Ratisse, un prêt concédé à une banque étrangère et quelques dépenses personnelles... Ajoutez à la fin, et en majuscules : OK SAMEDI AVEC B.
- Une lettre d'une écriture différente, portant ces mots : "OK pour samedi 15 h 30, mais je préfère derrière le lac". Chiffonnez cette lettre, puis défroissez-la soigneusement.
- Une grande feuille de papier et un marqueur.

Timing

20 h 00

Réception des joueurs. Vous vous présentez : "Édouard Duflouze, père de la victime". Soyez autoritaire, insistez sur le fait que le meurtrier doit être découvert sans l'intervention de la police, car son acte éclabousse le château des Duflouze et tout ceux qui y résident :

"Mes enfants : Paul-Émile, Antoinette, Marie-Laure, mon défunt Charles... et moi-même". Puis laissez les joueurs examiner le "carnet des dépenses" que Charles conservait sur son bureau.

20 h 30

Rappelez les faits : les invités sont arrivés la veille. A 14 h, ils se sont tous réunis devant le château, puis se sont dispersés à travers le parc. Vous n'avez pas bougé du château. A 15 h, Charles était assassiné derrière le lac, avec son propre fusil : une décharge dans la poitrine.

20 h 45

Demandez à chacun de raconter sa partie de chasse.

21 h 00

Esquissez le plan sur la grande feuille de papier (voir doc. 3) en y situant, au fur et à mesure, la position de chaque personne. Faites participer les joueurs, élaborez plusieurs suppositions, brouillez les pistes.

21 h 15

Faites les présentations : "Il serait peut-être bon que nous nous connaissions un peu mieux !". Incitez les joueurs à dévoiler les rapports qu'ils entretenaient avec la victime. Laissez-les parler librement.

21 h 45

Présentez aux joueurs la lettre que vous avez retrouvée bien en vue sur le bureau de la victime.

22 h 00

Absentez-vous quelques instants puis revenez parmi les joueurs en prenant Butor à partie : "J'ai vérifié votre fusil : il sent la poudre ! Allons, expliquez-vous..." Rectifiez le plan en fonction de la nouvelle version de Butor (il doit alors correspondre exactement au plan du Doc. 3), puis laissez les joueurs chercher.

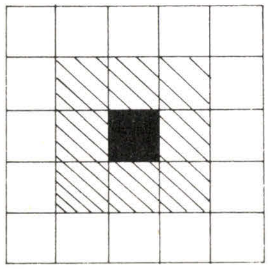
22 h 30

Demandez à chacun de donner publiquement les résultats de son enquête : qui est le coupable ? comment a-t-il agi ? quel était son mobile ?

Plan (doc. 3)

1 - Quadrillez votre feuille et placez en premier les éléments géographiques : la route, le château, Bergerac, etc.

2 - Écrivez le nom des invités sur le plan au fur et à mesure de leurs déclarations.

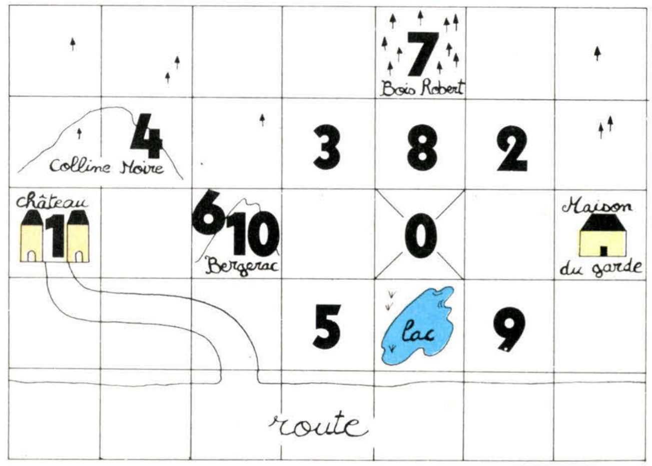


0 : Charles
1 : Édouard
2 : Paul-Émile
3 : Antoinette
4 : Marie-Laure
5 : Nestor
6 : Marceline
7 : Raoul
8 : Jean
9 : Hubert
10 : Tosca

3 - Expliquez aux joueurs qu'un coup de feu tiré depuis le centre d'une case ne peut être entendu que dans les cases qui l'entourent. Exemple : un coup de feu tiré dans la case noire peut être entendu depuis n'importe quelle case grisée, mais aucune autre.

4 - Votre première version du plan sera nécessairement incomplète (plusieurs déclarations sont contradictoires). Laissez en suspens la situation de plusieurs personnes (n° 2, 7, 8 et 9).

5 - La version définitive du plan devra correspondre à celle du document.



La clé du mystère

Charles comptait peu d'amis parmi les invités, et rares étaient ceux qui n'avaient pas un mobile pour l'éliminer...

Pourtant, un seul des suspects a menti : les dernières révélations de Butor confirment le récit de Baljean et de Paul-Émile Duflouze ; elles font s'effondrer, en revanche, celui d'Antoinette Duflouze !

A l'endroit où celle-ci prétend s'être trouvée, en effet, elle aurait dû entendre non pas deux, mais trois coups de feu : celui de Marceline Baucel, celui de Butor et celui du meurtrier. Mais elle n'en a entendu qu'un : celui d'Hubert Ritz. Elle a inventé le second pour se disculper. Inventé... pas tout à fait, puisque c'est elle qui l'a déchargé dans la poitrine de son frère !

D'ailleurs, seule une personne résidant au château pouvait être coupable. La lettre défroissée prouve que le destinataire (Charles) l'avait tout d'abord jetée à la poubelle. Antoinette l'aura découverte et placée bien en vue sur le bureau. Cette lettre lui donnait une occasion inespérée de mettre son forfait à exécution...

Restait à trouver un coupable. Elle aura examiné le "carnet de dépenses" de son frère et ajouté en majuscules (pour qu'on ne découvre pas la supercherie) la confirmation du rendez-vous fixé par la lettre. Baljean avait une forte dette, elle dirige les soupçons sur lui (OK SAMEDI AVEC B.). Il est d'ailleurs probable que Baljean cherchait à négocier une nouvelle échéance et qu'il soit l'auteur de la lettre.

Antoinette, mécontente de la rente que Charles lui versait sur l'argent paternel, espérait que la disparition de son frère donnerait lieu à un repartage en sa faveur (elle est l'aînée des soeurs). Il lui suffisait donc d'arriver en avance derrière le lac...

La clé du mystère

Dominique TELLIER

Jeux de lettres

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les lettres des tirages correspondants, en en changeant l'ordre.

AAEFFIRS : Je m'. . . . . de l'importance donnée à ces . . . .

ACEERSSS : Quand . . . . -tu ces . . . . ?

ACEINORT : La . . . . de cette oeuvre n'a suscité aucune . . . . de la critique

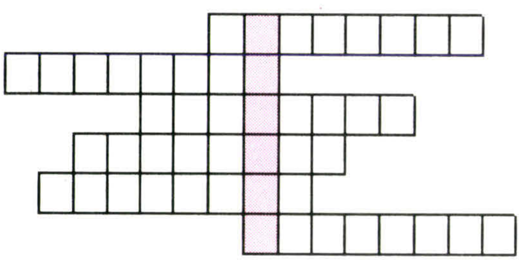
ACINOSTU : Il faut apporter des garanties solides, le banquier se . . . . beaucoup des . . . .

AIOPRSSU : Tu . . . . avant de t'. . . . .

UN CHAT DANS UNE MEUTE DE CHIENS

Les lettres des noms de ces 6 chiens ont été mélangées. Retrouvez-les et placez-les dans la grille, de telle façon qu'un chat apparaisse dans les cases colorées.

AEEGLNPU - ACCEHINS - EEILRRSV
EIINKOPS - AAEEDILR - ABDEMNOR



SUCREZ LES FRAISES

Ajoutez ou enlevez la lettre indiquée pour obtenir par anagramme un mot correspondant à la définition indiquée. Vous devez en fin de parcours arriver à un autre fruit.

	F	R	A	I	S	E			
+ C									Calèches
+ E									Arbres dont on tire les petits noirs
– F									Gâtées
– A									Un autre fruit

AGITER LE TIRAGE

Trouvez, pour chaque paire de définitions, les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.
Exemple - CAMELEON : lézard arboricole
- AMONCELE : réuni en tas

1) P _ C _ _ _ _ _ _ : Faire alliance
P _ _ R _ _ _ _ _ : Piquettes

2) D _ _ _ U _ _ _ _ : Réprimander
P _ T _ _ _ _ _ _ _ : Pestilentiels

3) D _ _ I _ _ _ _ : Probité
E _ _ _ R _ _ _ _ : Assommer

4) M _ N _ _ _ _ _ _ _ : Conduiront
O _ _ _ _ _ _ _ _ T : Décoration

5) M _ T _ _ _ _ _ _ : Marins
M _ _ _ S _ _ _ _ : Maltraitât

LES MOTS CASSÉS

Groupez ces huit mots de 4 lettres deux à deux (un de chaque colonne). En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez trouvez quatre mots de 8 lettres.

SANS	LOBE
CARY	MAIL
CAPE	SIDA
PROS	LUGE

Solutions page 76

Benjamin HANNUNA
et Bernard CARO

DAMIER DE L'OPERA

Sté ST GERMAIN LAFAYETTE

NOTRE PASSION...
LES ECHECS !

TOUS LES ORDINATEURS D'ECHECS

MEPHISTO

SPHINX

FIDELITY

SAITEK

NOVAG

YENO

Démonstration et Conseils

Catalogue gratuit sur simple demande

7, rue Lafayette - 75009 PARIS - Tél. 48 74 33 21 +

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

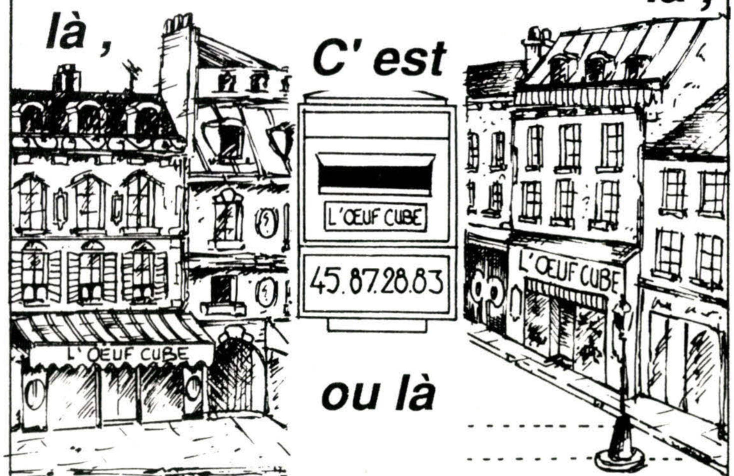
(relais Descartes)

Nous proposons, nous conseillons, nous montrons, nous testons, nous sourions, nous parlons, nous promotionnons, nous emballons, nous vendons :

- **des jeux de rôle**
- **des jeux de diplomatie**
- **des jeux d'échecs**
- **des jeux de guerre**
- **des jeux nouveaux**
- **des jeux classiques**
- **des jeux...**

l'oeuf cube là,

là, C' est ... ou là



De toute façon, vous y viendrez...

24 rue Linné _15 rue G. de la Brosse,75005 P.

NOUVEAUTES FRANCAISES

IN NOMINE SATANIS	199F	DEATHWING Space Hulk	185F
CAR WARS	199F	DRAGON NOIR	225F
OCTOPUSSY James Bond	89F	LES AIGLES Nelle Edit.	270F
MATERIEL DE CAMPAGNE Star wars	85F	LE LOUP BLANC Stormbringer	118F
LES OEUFS DE CARLATTE Cthulhu	139F	LE ROI ARTHUR	MAI 90
LA VEUVE NOIRE Battletech	67F	LA FRANCE Sc Hawkmoon	MAI 90

EN FRANCAIS

ADVANCED HEROEQUEST	250F	STORBRINGER	220F
SPACE HULK	265F	HANAU	250F
SPACE MARINE	265F	THE LONGEST DAY	675F
ADEPTUS TITANICUS	290F	PACIFIC WAR	360F
ROLEMASTER	290F	ADVANCED SQUAD LEADER	360F

NOUVEAUTES USA - UK

TSR		**GURPS**	
MONSTROUS COMPENDIUM VOL IV	190F	SPACE ATLAS III	85F
DLA1 DRAGON DAWN	90F	RIVERWORLD	155F
FR10 OLD EMPIRE	90F	PRISONER	120F
LNA1 THIEVES OF LANKMAR	90F	CLIFFHANGERS	120F
BEST OF DRAGON MAG GAME	165F	MEAN STREETS Car war solo	90F
ELIXER BOARDGAME	210F		
FROGOTTEN REALMS ADV BOOK	180F	ARSMAGICA	165F
DMGR1 CATACOMB GUIDE	140F	CONVENANTS Arsmagica	100F
BUCK ROGERS Graphic Novel	120F	LURKING FEARS Cthulhu	165F
MLA1 AFTER MIDNIGHT	95F	RATSPIKE ART BOOK	270F
ACOLYTES OF DARKNESS Top Secret	120F	MEKTON II RPG	110F
DLR1 OTHER LANDS	95F	THE HAUNTED RUINS RQ mod	90F
WGA1 FALCONS REVENGE	85F	ELDER SECRETS	180F
SJR1 LOST SHIPS	95F	TURTLE GO HOLLYWOOD TMNT	80F
STAR WARS		CALENHAD Middle earth	60F
ESCAPE FROM THE DEATH STAR	225F	GAMMA LOT Paranoia	90F
STAR ICE	90F	TWILIGHTSCYCLE 2000 Paranoia	90F
SCAVENGER HUNT	90F	SHELL SHOCK (VIC)	315F
SCOUNDREL'S LUCK Solo	120F	EUROPA NEWS N°11	35F
REBEL TROOPERS Fig.	90F	MARCH MADNESS (AVH)	225F

Commande à renvoyer à **L'OEUF CUBE** 24 rue Linné, 75005 Paris

NOM..PRENOM..............................

ADRESSE..

C.P. .... VILLE.............................TEL. ....

☐ Liste des jeux gratuite	Prix
Désignation	
Participation frais de port et d'emballage..........................	35 F
C.E.E. port : 45F le 1er Kg , 78F pour 2 Kg TOTAL	

Les jeux sont postés en RECOMMANDE

PAGE 7

Des chiffres et des mètres

1 Bowling **2** Golf **3** Hockey sur glace **4** Rugby **5** Billard **6** Water-polo **7** Tennis de table **8** Basket **9** Cricket **10** Tennis

Anecdotes et Exploits

1 Jimmy Connors **2** L'Américain Dave Wottle **3** En dégageant à la main dans son propre but **4** Disqualification de Karl Schranz **5** Ils couraient pieds nus **6** Franz Beckenbauer **7** Luis Ocana **8** Lilian et Guy Camberabero **9** Le Finlandais Lasse Viren **10** Ils levèrent le poing ganté du Black Power

Cinésport

1 Les Chariots de Feu **2** Jake La Motta **3** Le rallye de Monte-Carlo **4** Coup de Tête **5** La boxe **6** Bobby Deerfield **7** Le water-polo **8** L'Inconnu du Nord-Express **9** Paul Newman **10** Le base- ball

PAGE 17

L'Escamot

NIE-AINE-ETAIN-LIANTE
LITANIE-ENTOILAI-LOINTAINE
ALIENATION-NATIONALITE
ALIMENTATION

Mini-tirages

GLAIVE-MANIPE-LARSEN
MAMELU-MERLAN
RUFIAN-AIOLIS-MIAOUS
PEBROC-DIGEST

La Diagonale manquante

SEQUOIA

Les Solitaires

SOBRIQUET-DECELABLE
AGITATEUR-TRIPOTAGE
SPLENDEUR-DISJOINTE
VARICELLE

Le Coup de Jarnac!

PORTATIVE-CLOPINER
PROVINCE-LANGUIDE
VALDINGUE-LLANOS-SLAVON
PAROLE-VARLOPE-BRAVE-BAVER
VERBAL-LABRE-RABLE
CLORE-VELCRO

PAGE 23

Numéros de passe.

10 5 5 3. Le 1er nombre est le nombre de lettres du prénom, le deuxième nombre est le nombre de consonnes, le 3ème nombre est celui des voyelles et le dernier est celui des syllabes.

Charade.

ESPION

Le garçon de Logicity.

24 Logix de monnaie. L'addition étant inférieure à 100 Logix, il faut trouver un nombre dont la somme des deux chiffres égale 13. Soit : 94, 49, 85, 58, 76, 67. Ce nombre doit être divisible par 4 pour avaoir 1/4 pour le Logicola et 3/4 pour le Logifizz. Seul 76 convient.

Boules de neige.

— F T L G M
I — — E S E
— L I S T —
S A G — A G
O — N A A E
— I — R D —
L N E C — V
A E S S — E

Carré de billes magique

Une bille du 1 et une bille du 3 (coin sup. droit) placés dans le 6 et dans le 8. Ce qui donne :

4 9 8
11 7 3
6 5 10

Cube qui roule...

3

PAGE 30

Jouons avec l'année 1956

1 Le canal de Suez **2** Mimoun - Marathon **3** Soviétiques - Budapest **4** Léautaud **5** Le prince Rainier - Grace Kelly **6** Le Parti communiste français **7** Ben Bella **8** Guérisseuse **9** Romy Schneider **10** IBM **11** Bertolt Brecht **12** Moshe Dayan **13** Pierre Poujade **14** Les États-Unis **15** Uruffe **16** Essence **17** Staline **18** Arthur Miller - Marilyn Monroe **19** Mistinguett **20** Moustaches

Autoréférences

1 Quarante **2** Trente-sept - Trente-cinq **3** Vingt et trente-quatre **4** Cent quatre **5** Deux cent vingt-deux - Deux cent trente-deux - Deux cent cinquante-huit

PAGE 32

Bridge

1 - Ouest, qui a ouvert d'1 ♠, détient un minimum de 5 cartes dans cette couleur. Il possède également toutes les reprises de main. Si vous fournissez sans réfléchir un petit ♠ du Mort, vous ferez la levée du 10, puis vous essaierez d'affranchir les ♦. Ouest plongera de l'As, encaissera l'As de ♠ qui écrasera la Dame du mort, et rejouera le Valet ou le 9 de ♠. Il n'aura plus qu'à attendre que vous jouiez ♣ pour encaisser la chute. Le sort de votre contrat dépendait de la première carte : pour gagner, il fallait fournir la Dame de ♠. Maintenant vous jouez ♦ et l'ouvreur est sans défense. Grâce à cette manoeuvre, vous possédez deux arrêts à ♠.

2 - Douze levées sont sur table, dès que vous réussissez l'impasse à la Dame de ♦. Si elle échoue, vous pourrez vous rabattre sur l'impasse à ♠ ou sur le partage des ♣. Supposons que vous tentiez l'impasse à ♦ sur Ouest et qu'elle échoue, Est contre-attaquera à ♠ et vous vous trouverez devant le choix de l'impasse à ♠ ou du partage des ♣.
Comment éviter ce dilemme ?
Il faut tout simplement empêcher Est de prendre la main. Vous faites la première levée avec la Dame de ♥ du Mort, et vous jouez le Valet de ♦. Si Ouest prend de la Dame, vous aurez le temps de tester le partage des ♣ avant de faire, éventuellement, l'impasse au Roi de ♠.

PAGES 34-35

Échecs

1 1.e5! assure le gain d'une Tour : 1...Txd6 2.exf6+ Rxf6 3.Txd6 etc.
2 1.Cg7! gagne la qualité puisqu'après 1...Cxf6 2.Cxe8 Cxe8 3.Tf8! les noirs doivent donner le Cavalier. Ils jouèrent 1...Txe7 2.Fxe7 Rxg7 et s'inclinèrent rapidement.
3 1.Txd6! et la Tour est taboue : 1...exd6? 2.Cf6+ et 3.Cxd7. Les noirs répliquèrent 1...Df5 mais perdirent dix coups plus tard, incapables de colmater toutes les brèches.
4 1.e5! Cfd5 (seule tentative pour éviter la perte du Cavalier f4 ; les noirs espèrent maintenant 2.exd6? Cxe3). 2.Dxb6!! et les blancs s'assurent le gain d'un Cavalier.
5 1.De4! menace mat en h7 et le Fou noir, assurant donc le gain de ce dernier.
6 1.Txc8!! Txc8 2.Td8+ Te8 3.Txe8+ Txe8 4.Cd5! Rf7 (4...Tc8 5.Ce7+) 5.Cb6 et les noirs devront donner la Tour.
7 1.Txg7!! et les noirs abandonnèrent devant l'impossibilité de prendre la Tour (1...Rxg7 2.Dh7+ Rf8 3.Dg8+ Re7 4.Dxe8 mat) et la surabondance de menaces.
8 1...Df2!! 2.Cg3 (2.Txf2 Te1+ 3.Tf1 Txf1 mat) De1+! et les blancs subirent le mat du couloir.
9 1.Cc7+!! Rf7 (ni 1...Cxc7 2.Dc8+ Rf7 3.Td7, ni 1...Dxc7 2.Dxe6+ De7 3.Td8 mat ne conviennent) 2.Dd5! et les noirs préférèrent arrêter la lutte au vu de la menace imparable 3.Te1 et de la perte du Cavalier.
10 Plutôt que 1...Cxb4? 2.Txa5 les noirs choisirent 1...Td1+!! qui gagne réellement la Dame adverse : si 2.Rxd1 (ou 2.Re2), Cxc3+ suivi de 3...Dxb4, et si 2.Txd1, alors la Tour blanche, déviée, ne vise plus a5.
11 1...Txh2+!! 2.Dxh2 (2.Rxh2 Dxg1+ etc.) Dxg1+! 3.Dxg1+ Fxg1 4.Rxg1 et, avec un pion de plus, les noirs sont assurés de remporter la finale de pions.
12 1...Fxd5! 2.exd5 g3!! (ouverture-surprise de la quatrième rangée ; les blancs, devant contrôler l'attaque sur

le roque, perdent le Cavalier). 3.hxg3 Dxc4.
13 1.Cxh7!! Rxh7 2.Th5+ Rg7 (2...Rg8 3.Dxg6 mat) 3.Fe5+ f6 4.Tg5! et le mat vient vite, car ni 4...Da1+ 5.Re2, ni 4...Ff5 5.Dxf5 ne gênent les blancs.

PAGE 31

Dames

1 1.30-24 ! (29x20) a) b) 2.38-33 (16x27) 3.33x15 (B+)
a) 1...(19x30) 2.25x32 (16x27) 3.32x21 (B+)
b) 1...(16x27) 2.24x24 (B+)

2 1...(24-30) 2.35x24 (18-23) 3.29x18 (20x27) 4.18-13 (12-18) 5.13x31 (26x46) (N+)

3 1.32-28 (23x21) 2.26x6 (18-22) a) 3.6-1 (22-27) 4.1-18! (27-32) 5.18-4! (B+) b)
a) 2...(18-23) 3.6-1 (23-28) 4.39-33! (28x30) (B+)
b) 5...(24-29) 6.34x14 (32-37) 7.4-31! (37x26) 8.14-10 (26-31) 9.10-5 (B+)

4 1.26-21 (16x27) a) 2.32x21 (17x26) 3.37-31 (26x46) 4.38-32 (46x28) 5.33x13 (8x30) 6.34x3 (23x34) 7.3x26 (B+)
a) 1...(17x26) 2.37-31 (26x46) 3.48-42 (46x28) 4.33x13 (8x30) 5.34x3 (23x34) 6.3x26(B+)

5 1...(17-22!) 2.34-29 a)(23x34) 3.38-32 (22x33) 4.26x37 (N+1)
a) Les blancs n'ont rien de mieux que ce sacrifice du pion : sur 2.38-32 (22x31) 3.26x37 (23-29) 4.34x23 (19x47) (N+)

6 1.24-19! (18-23) a) 2.27-22 (23x14) 3.22-18 (12x23) 4.28x10 (9-14) b)5.10x19 (26-31) 6.32-27 (31x22) 7.19-14 (B+)
a) Rien de mieux contre l'entrée en lunette 2.19-13!
b) 4...(26-31) 5.32-27 (31x22) 6.10-4 (25-30) 7.4x35! (22-27) 8.35-19 (B+)

7 1.44-40 a) (20-24) b) c)2.40-34 d) (12-17) 3.34-29 (23x34) 4.27-21 (16x27) 5.32x14 (10x19) 6.48-43 (B+)
a) Les blancs menacent de 2.37-31 (26x39) 3.40-34 (39x30) 4.35x2
b) 1...(20-25) 2.27-22 (18x27) 3.32x21 (16x27) 4.35-30 (25x34) 5.40x7 (B+)
c) 1...(19-24) 2.40-34! (23-29) 3.34x23 (18x29) 4.35-30 (24x35) 5.33x2 (B+)
d) Les blancs menacent 3.27-22 (18x27) 4.32x21 (16x27) 5.33- 29 (24x33) 6.38x7 (B+)

8 1...(28-32) 2.27x38 (17-21) 3.26x17 (18-22) 4.17x28 (23x45) 5.49-44 (9-14) a) 6.44-40 (45x34) 7.30x39 (19x30) 8.25x34 (N+1) et + 10 coups plus tard...
a) 5...(45-50) gagnait immédiatement. Les blancs n'ont aucune combinaison à leur disposition. Manquant de temps, les noirs ne prennent aucun risque et s'assurent le gain d'un pion.

9 1...(17-22)! 2.27-21 a) (22-27)! 3. 21x32 (33-38)! 4.43-39 (38x27) 5.39-33 (18-23) 6.33-29 (23x34) 7.30x39 (20-24) les blancs abandonnent b)c)
a) 2.26-21 (22x31) 3.21-16 (31-37) 4.16-11 (37-41) 5.11-7 (41-47) 6.43-38 (33x42) 7.7-2 (19-23) 8.2-19 (23-29) 9.19x10 (42-48) 10.25x14 (48x3)(N+)
b) 8.39-33 (19-23)(N+) par quadruple opposition
c) 8.39-34 (19-23) 9.34-30 (24-29) 10.30-24 (29x20) 11.35-30 (23-28)(N+)

PAGE 36

Backgammon

1 - Il faut jouer B10B5-B8B5, car B5 est la case la plus importante à faire pour Blanc (vous savez que les deux cases 5 sont prioritaires).

2 - Bien que B7 soit une case importante, il faut préférer la frappe avec N1N9*. Ainsi, on dégage un pion blanc, et on empêche l'adversaire de faire rapidement un point important dans son jan.

3 - Jouez la sécurité avec N5N12, plutôt que de faire B4 en laissant un shot indirect en B9 et un pion arrière en danger en N5.

4 - Ici, contrairement à l'exemple du problème n° 2, il faut faire B7 plutôt que de frapper : une prime de 5 cases emprisonnant 2 pions adverses est un atout trop important pour être négligé !

5 - Il ne sert à rien de frapper avec un tel jan intérieur : faites N5, case prioritaire qui menace l'adversaire et l'empêche de vous enfermer. Faire les cases B5 et B3, bien que non dénué d'intérêt, est nettement inférieur.

6 - Il faut, bien sûr, sortir le 6 de N1 en N7 pour se donner de l'oxygène tout en gardant le backgame. Il est préférable de jouer le 5 de B8 en B3 pour constituer un jan de 4 cases, minimum nécessaire pour frapper si l'occasion se présente. Actuellement, vous vous moquez complètement d'être frappé en N7.

7 - La position de Blanc est délicate, mais pas désespérée. Il faut qu'il se retarde pour préserver son jan. Paradoxalement, la meilleure manière d'y arriver consiste à jouer N7N6 x 4, de manière à ne plus jouer les 6 par la suite.

8 - On peut penser à jouer N2N6-N5N8, pour bloquer 4-4, 5-5 et 6-6. Mais 5-5 n'est pas gênant, et, pour avoir une chance, il faut de toute manière essayer d'attraper au moins deux pions noirs ; la meilleure manière d'y arriver est de bloquer les 7 ! En jouant N7N11-N8N11, Noir a une chance sur six de devoir laisser immédiatement 3 blots, ce qui permettrait à Blanc de doubler (Noir doit alors abandonner).

9 - Plutôt que de jouer sans réfléchir B8B4-B6B4, il faut d'abord prioritairement jouer N1N5 pour faire la case, et B6B4, en laissant dans le jan extérieur 2 blots "extracteurs" en B8 et B9 pour inciter Noir à casser B5.

PAGE 45

Les Benjamins

AGAÇANTS-BERÇANTS-GLAÇANTS
PECCANTS-PERÇANTS-TRAÇANTS
MENDELIEN-MYOPATHIE-NAUPATHIE
SYMPATHIE-ZOOPATHIE-CONCRETA

PAGE 46

Tarot

1 - Avec cette main riche en points, vous êtes soucieux de ne pas avantager le déclarant. Si vous désirez réaliser un score alléchant, il vous faut envisager l'entame neutre du 4 d'Atout.

2 - Vous n'êtes pas en situation de prendre une initiative. Procédez à l'entame du 4 de ♥ dans le Roi du Chien. Certes, cette option est ambiguë. Elle peut signaler une main forte, mais le flanc va vite comprendre la raison de ce transfert.

3 - Vous ne pouvez vous permettre d'imposer une ligne de jeu. Destiné à fournir dans toutes les couleurs, vous ne prenez aucun risque en entamant du 8 d'Atout, respectant la conformité de votre main et celle de vos partenaires.

4 - A la vue du Chien, toutes les entrées semblent dangereuses. Dans cette situation, la seule entame neutre qui paraît convenir est celle du 6 d'Atout, compartiment présumé le plus vulnérable.

5 - Si le preneur détient le Petit court, l'entame ♠ est mortelle pour la défense. Le 9 d'Atout impose un flanc qui n'a rien d'évident, tandis que le 16 constitue un uppercut rarement apprécié des copains. La meilleure solution consiste à "sortir de sa main" à moindre frais par le Valet de ♦.

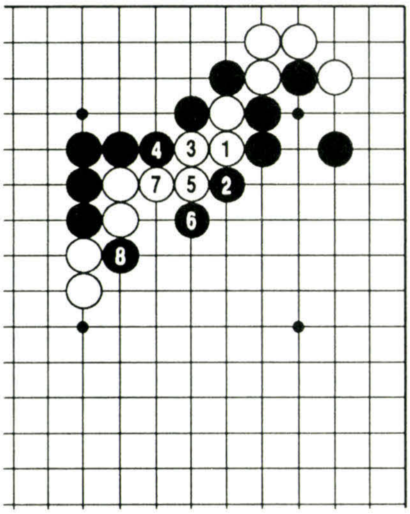
6 - L'entame ♥ paraît toute désignée, mais il serait dommage d'offrir à l'attaquant la plus-value du Petit. Grâce à l'entame du 6 d'Atout, vous engagez le dialogue avec vos partenaires et n'émettez qu'une simple proposition.

7 - On ne peut décemment considérer que le Chien est blanc. Les cinq ♦ constituent une contre-indication pour engager un flanc Atout. Vous devez donc vous contenter de l'entame du 6 de ♠.

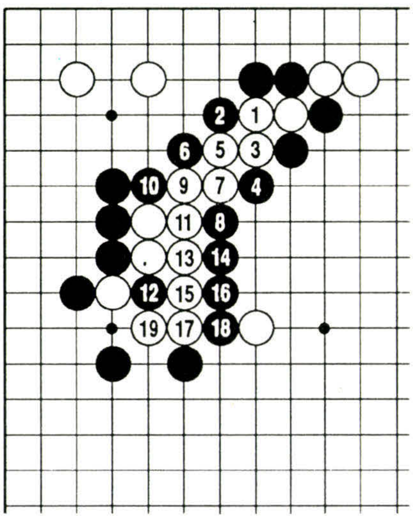
8 - Vous ne contrôlez pratiquement rien. L'entame ♣ risque de ne pas convenir à vos coéquipiers. Servez-vous de l'Excuse immédiatement et invitez la défense à décider du flanc.

suite page 76.

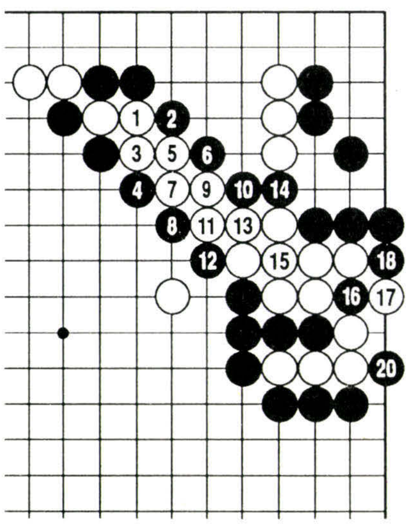
PAGE 47
Go



1 Oui. Après 8, le blanc vient buter sur une des pierres du shicho.



2 Non. Après 19, le blanc a 3 libertés. Il ne faut pas jouer 17 en 19, sinon noir 17 et le blanc est pris.



3 19 en 16. Oui. Malgré le mur blanc, le noir passe dans le trou, 14, et vole une liberté aux blancs en sacrifiant en 16.

PAGE 54
Othello

1 A8/B8/A7 et Blanc gagne 34-30 (si A8/A7/B8, Blanc gagne même 35-29). A7/A8/B8 perd 33-31 et B8/A8/A7 perd 34-30.

2 Noir doit jouer A2. La meilleure réponse de Blanc est B2. Noir joue alors les 2 derniers coups (A1 et A3) et gagne 34-30. Si Noir joue A1, Blanc répond B2 (forcé) et Noir perd 33-31. Si Noir joue A3, Blanc doit répondre le joli coup A2 (et non B2 qui laisserait les 2 derniers coups à Noir). Noir est alors forcé de jouer A1 et Blanc termine en B2 gagnant 34-30.

3 Noir doit jouer A7. L'idée est qu'il va forcer Blanc à jouer le premier dans le trou au Nord-Est. En effet, après A7/A6/A8, Blanc joue H1, Noir G2, Blanc passe et Noir conclut victorieusement en B7 (34-30). Si Noir joue A6, A8 ou H2, la meilleure réponse de Blanc est B7! Après H2/B7/A8/H1/A7/A6 ou A8/B7/H2/H1/A7/A6, Blanc gagne 35-29.

PAGE 57
Nombres croisés

1

	a	b	c	d	e
A	3	3	3	3	7
B	4	0	9	6	■
C	5	■	6	7	5
D	6	1	9	2	2
E	7	5	■	9	9

2

	a	b	c	d	e
A	1	4	2	8	5
B	4	6	0	0	0
C	1	6	2	0	0
D	4	5	0	1	■
E	2	6	■	6	5

PAGE 62
Grille magique

Le meilleur moyen est ici le recours aux tâtonnements. On se donne au hasard trois nombres formés des neuf chiffres tels que la somme soit paire :

581
724
369
——
1674

Pour obtenir une solution au problème posé, il faut réordonner chaque colonne de manière que la somme des trois nombres verticaux soit égale à **1674/2**, soit **837**, ce qui dans le cas présent est possible. On obtient une solution, parmi d'autres :
Somme des hor. : **1674**
Somme des vert. : **837**

Mathusalem, Nabuchodonosor et les autres

Désignons chaque bouteille par son initiale. La proposi-

tion 3 permet d'écrire les 3 possibilités suivantes :

a) . B . M . .
b) . . B . M .
c) . . . B . M

La proposition 2 (Réhoboam entre Mathusalem et Jéroboam) élimine les possibilités b et c et il reste :

a) . B . M R J

et la proposition 1 (le Salmanazar n'est pas la plus grosse bouteille) entraîne : N-B-S-M-R-J

De gauche à droite nous avons donc, dans l'ordre :
- le Nabuchodonosor (20)
- le Balthazar (16)
- le Salmanazar (12)
- le Mathusalem (8)
- le Réhoboam (6)
- le Jéroboam (4)

Conservation des sommes

AB = 100 X + Y (1)

X et Y étant les deux tranches du produit ; d'autre part :

A + B = X + Y (2)
(1)-(2)<==>AB-A-B=99X
B=(99X+A)/(A-1)
B=1+(99X+1)/(A-1)

Pour une valeur de A donnée, X est tel que (99X+1) soit divisible par (A-1).

Ex. : pour **A=24,** il faut (99X+1) divisible par 23, ou (7X+1) divisible par 23. Il faut donc un X de la forme (13+23 k).

Soit **X=13** ; alors :
B=1+(99x13+1)/23
=57

Vérification :
24 x 57 = 1368.

On a bien :
13+68 = 24+57 = 81

En prenant pour A d'autres valeurs, on trouvera d'autres solutions.

68 x 35 = 2380
65 x 83 = 5395

Cadre sup'

En retournant le journal, on peut lire :

ELLE = SHE
= GOOSE
IL = HE

Chaque mot de droite est la traduction anglaise du mot de gauche. A gauche de GOOSE, on a donc OIE. Le nombre qui manque sur la 2ème ligne est ce mot retourné, soit 310.

Le conflit des générations

1 - Plaçons-nous six ans en arrière, à la date t. Brigitte avait x ans et son père 3x. Dans six ans, soit douze ans après la date t, le père aura (3x + 12) années, nombre égal au double de l'âge de Brigitte, qui en aura alors (x + 12).

On en déduit l'équation :
3x+12 = 2(x+12)
dont la solution est x=12

Aujourd'hui, le père a (3x + 6) ans, soit 42 ans et Brigitte 12 + x = 18 ans.

2 - Se résout mathématiquement, mais par tâtonnements on va aussi vite. On trouvera aisément : Jérôme a 37 ans et son père en a 73.

PAGE 64

Mots croisés

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	B	O	O	M	E	R	A	N	G	■	M	O	I	R	A
2	I	M	P	U	R	E	T	E	■	G	A	N	D	H	I
3	B	O	U	T	E	E	■	C	E	R	C	U	E	I	L
4	L	■	S	I	■	L	A	R	D	E	R	■	E	N	■
5	I	N	C	L	U	S	■	O	I	S	O	N	S	■	I
6	O	■	U	E	R	■	A	P	T	■	C	O	■	O	M
7	B	I	L	E	■	A	C	H	E	T	E	U	R	■	P
8	U	N	E	■	A	L	E	A	■	A	P	R	E	T	E
9	S	F	■	O	■	E	■	G	A	■	H	R	■	I	R
10	■	L	A	M	B	■	G	E	R	M	A	I	N	S	■
11	S	U	R	■	E	N	A	■	I	O	L	E	■	A	N
12	M	E	■	T	A	B	R	I	Z	■	E	■	A	N	A
13	E	N	F	E	U	■	E	L	O	I	■	B	I	E	N
14	■	C	O	N	F	E	R	E	N	C	I	E	R	■	A
15	V	E	L	U	■	B	A	T	A	I	L	L	E	U	R

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	C	O	N	F	E	S	S	E	U	R
2	E	R	E	I	N	T	A	N	T	E
3	R	I	R	E	■	R	U	S	■	S
4	E	G	O	R	G	E	M	E	N	T
5	M	I	N	O	■	S	A	M	B	A
6	O	N	■	T	E	S	T	E	■	U
7	N	E	T	■	M	A	R	N	E	R
8	I	L	O	T	■	N	E	C	■	A
9	A	L	■	E	S	T	■	E	O	N
10	L	E	G	E	R	E	M	E	N	T

PAGE 72

Sucrez les fraises

FRAISE-FIACRES-CAFEIERS
CARIEES-CERISE

Les anaphrases

EFFARAIS-AFFAIRES
CESSERAS-CARESSES
CREATION-REACTION

SOUCIANT-CAUTIONS
SOUPIRAS-ASSOUPIR

Les mots cassés

SANS + MAIL = MALSAINS
CARY + LOBE = CROYABLE
CAPE + LUGE = PUCELAGE
PROS + SIDA = POISSARD

Agiter le tirage

PACTISER-PICRATES
DISPUTER-PUTRIDES
DROITURE-ETOURDIR
MENERONT-ORNEMENT
MATELOTS-MOLESTAT

Un chat dans une meute de chiens

CA**N**ICHES
DOBERMA**N**
EPA**G**NEUL
PEKIN**O**IS
LEVRIE**R**S
AIREDALE

Le chat était un ***ANGORA***

POST-SCRIPTUM

N°6 PAGE 59

La preuve par cinq

A Rain Man **B** Les Aventuriers de l'Arche perdue **C** La Vie est un long Fleuve tranquille

La boucle est bouclée

Perrache-écharpe-écharde-Ardèche-Privas-privée-vipère-venin-Vienne

Anaciné

Bons Baisers de Russie - Goldfinger - James Bond contre Docteur No - Les Diamants sont éternels - Opération Tonnerre

Les cavaliers de l'Apocalypse

Le déplacement proposé n'est pas possible. En effet, un Cavalier d'échecs arrive toujours sur une case de couleur différente de celle d'où il est parti. Or, sur 25 cases, il ne peut y en avoir autant de blanches que de noires !

Les nouvelles hybrides

1 Livre **2** Poêle-Poil **3** Mouche **4** Coque-Coq **5** Porc-Port **6** Joue **7** Trot-Trop **8** Louche

tins...potins...potins...

Mat à Mort

Les échecs, c'est vraiment sympa, mais c'est tuant.

Après le championnat de France, qui s'est déroulé dans la plus franche cordialité (cf J&S n°1), les amateurs donnent l'exemple à Vitry-sur-Seine, deux yougoslaves qui s'adonnaient à cette noble activité, ont abandonné les stratégies classiques pour en découdre à la hache et au marteau.

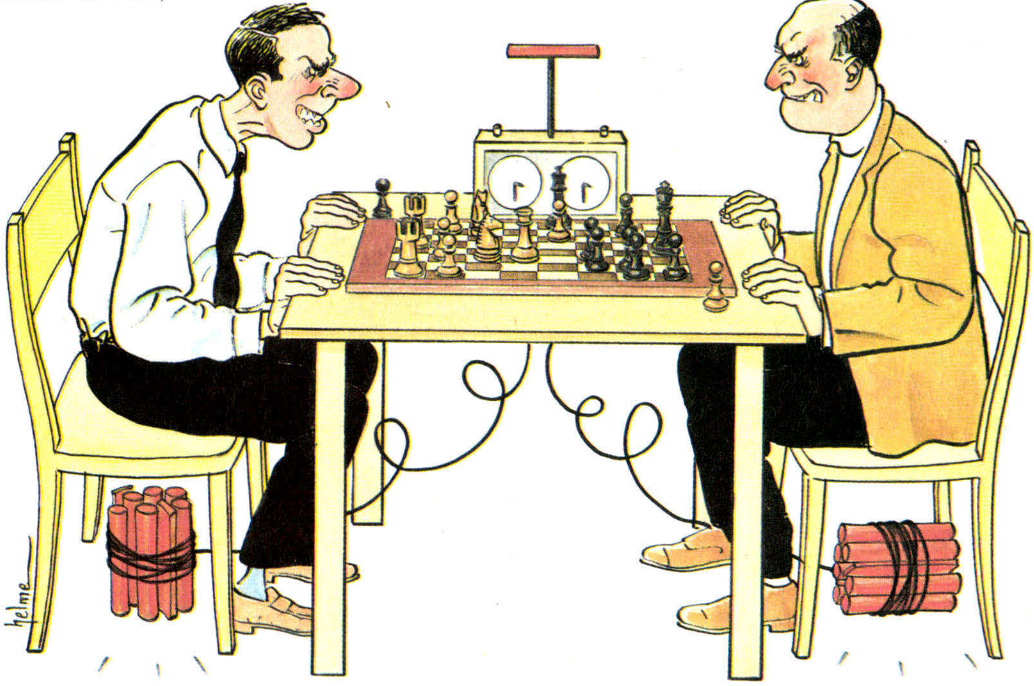
C'est l'adepte du marteau qui a porté l'attaque décisive. Son adversaire n'a pas eu le temps d'abandonner, il était déjà mort, "échec et mat" dans le langage fleuri des spécialistes.

Des cercles de (basse) qualité

Vous en connaissez, vous, des cercles de jeux ? Souvent basés dans de prestigieux hôtels particuliers de la capitale, ils abritent une classe particulière de population, rarement visible de jour, et qui vient s'adonner presque chaque nuit aux plaisirs vaporeux de la fortune qui passe : Primitivement destinés à faciliter les rencontres des solitaires du quartier, les cercles ont été autorisés progressivement à accueillir tous ces petits jeux innocents (hormis la roulette) ou la banque gagne plus souvent que le hasard et encore plus souvent que les joueurs.

Aujourd'hui, ils sont dans le collimateur de la police et des Renseignements généraux (RG), pas seulement à cause des flambeurs à la cervelle brûlée capables de tous les méfaits, de l'escroquerie à l'attaque de banque pour assouvir leur passion, mais surtout parce que des truands de plus gros calibre, parrains ayant mainmise sur les banques, ou narcotrafiquants en mal de blanchiment, diversifient de plus en plus leurs activités en direction de ces cercles. a sent déjà le roussi pour plusieurs d'entre eux, sur lesquels le fantôme de Marthe Richard, la reine de la fermeture, plane déjà.

(Source : Le Point)



Aquaboulevard : le grand fond

Ça sent le marécage pour Aquaboulevard, le gigantesque club de loisirs aquatiques installé près de la Porte de Sèvres. On prévoit une perte de 40 millions de francs pour la première année et certains actionnaires manifestent des signes d'inquiétude. Tout au contraire, le patron, Michel Corbière, malgré des chiffres de fréquentation plutôt moroses, continue à afficher un optimisme proche de la béatitude, parlant de "supersuccès".

Planète magique : Le trou noir

Ça sent la météorite pas nette pour "Planète Magique", le parc de loisirs urbain du boulevard Sébastopol, qui devait en mettre plein les mirettes à tous les enfants, petits et grands, et plein les poches des actionnaires. Ouvert quelques jours avant Noël, Planète magique a fermé début janvier, et déposé son bilan le 26 février, la société d'exploitation et la ville de Paris cherchant de nouveaux partenaires.

Pertes gargantuesques

Ça sent le mirage fatigué pour Mirapolis et son fabuleux complexe de loisirs. Les lourdes pertes de l'année passée ont conduit les propriétaires à adopter un profil bas : les tarifs ont été réduits (100 F pour les adultes et 75 F pour les enfants), le Gargantua, qui faisait plus peur qu'envie, va se retrouver au chômage, et les attractions seront en 1990 surtout foraines. Le Chamboultou et les concours de pétanque ne sont pas encore au programme.

Potion magique

Ça sent la potion magique pour le Parc Asterix. 1 300 000 visiteurs en 89, tout va très bien pour le petit village d'irréductibles gaulois, qui attendent de pied ferme les descendants des d'Isigny, Mickey et son Disneyland.

Faut bien vivre...

Au cours de l'épreuve par paires du tournoi de bridge, (richement doté) du Festival de Cannes, la paire polonaise victorieuse (Oppenheim-Witek) a fait preuve d'une "vision pénétrante" du jeu qui lui attiré l'admiration bien méritée de tous ses adversaires.

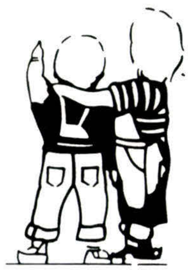
Là où tout le monde perdait bêtement une levée en ratant une impasse, eux, dédaignant les vulgaires probabilités, s'étaient fait une spécialité de capturer à tout coup l'honneur manquant dès qu'il était sec. Quelle technique !

(Source : Le Bridgeur)

Marc ESQUERRÉ

SHOPPING

jouets dondon



JEUX
JOUETS
PELUCHES

MAQUETTES
TRAINS ELECTRIQUES
MODELISME

17, rue Mercière - 68100 MULHOUSE - Tél. 89 45 22 94



Echec et Mat

Jeux de Société
Jeux électroniques
Echecs - Dames
Puzzles
Solitaires
Casse-tête,
etc...

Tél. : 35 71 04 72
Tél. : 35 73 38 88

9 rue Rollon
115 rue St. Sever,
Rouen

REVE DE JEU 1990

Le stage "Passion" depuis 1984
JUILLET ET AOUT
Tous jeux de société, jeux de rôle,
wargames, grandeur nature etc......

HEBERGEMENT AGREABLE, REPAS SOIGNES

INFORMATIONS ET INSCRIPTIONS, ECRIRE A :
GAEL-UFCV 12 rue du boeuf 69005 LYON

La Boutique
LE MANILLON

RELAIS JEUX DESCARTES
SPECIALISTE DES JEUX DE REFLEXION

est à vendre

Si vous êtes intéressé, contactez
Jean-Michel GARCIA au
5, rue Corneille 83000 TOULON
Tél.: 94.62.14.45

EN BELGIQUE UNE FOIS ...



L'ENFER du JEU
VENTE & LOCATION
JEUX DE REFLEXION, SIMULATION
SOCIETE, CASSE-TETES, FIGURINES...

19 RUE E.SOLVAY 1050 BRUXELLES
11h - 19h du lundi au samedi Tel: 02/511.80.77

LA BOITE A ROLES
(JEUX DE ROLES, FIGURINES, WARGAMMES)

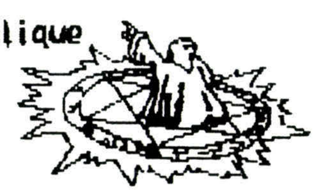
bouge, bouge, bouge !!!

Nouvelle Adresse:

30 rue de la republique

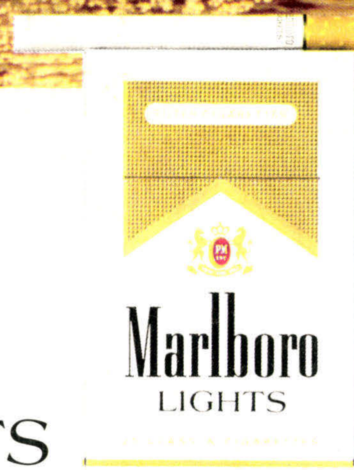
13500 MARTIGUES

Tel:42.49.39.98



Marlboro





LIGHTS